

## Ostrzeżenie dla użytkowników projektorów telewizyjnych

Długotrwałe wyświetlanie nieruchomych obrazów może powodować trwałe uszkodzenia kineskopu lub wypalenie luminoforu. Należy unikać częstego lub długiego korzystania z gier wideo na ekranach o dużej przekątnej.

## Ostrzeżenie o epilepsji (padaczce)

**Prosimy przeczytać poniższe ostrzeżenie przed uruchomieniem niniejszej gry lub przekazaniem jej dzieciom.**

Niektórzy ludzie są skłonni do ulegania atakom padaczki lub utraty przytomności po dłuższym wpatrywaniu się w migoczące światła lub wzory świetlne. U takich osób podczas oglądania telewizji lub grania w niektóre gry wideo mogą wystąpić objawy padaczki. Przypadki takie mogą mieć miejsce, nawet jeśli dana osoba nie chorowała na padaczkę ani nie zdradzała podobnych objawów.

Jeśli Ty sam lub ktoś z Twojej rodziny wykazywał kiedykolwiek objawy epilepsji (ataki drgawek, nagłe utraty przytomności) w warunkach migoczącego oświetlenia, przed rozpoczęciem gry poradź się lekarza.

Zalecamy rodzicom obserwację zachowania dzieci podczas gry. Jeśli w trakcie gry stwierdzisz u swojego dziecka lub u siebie występowanie któregoś z następujących objawów: zawroty głowy, zaburzenia wzroku, drgania mięśni lub gałki ocznej, omdlenie, dezorientacja, mimowolne ruchy czy drgawki, NATYCHMIAST przerwij zabawę i udaj się do lekarza.

## Środki ostrożności, które należy zachować podczas gry.

- Nie przebywaj zbyt blisko ekranu. Usiądź w większej odległości od telewizora (monitora), najlepiej na pełną długość kabla urządzenia sterującego.
- Graj z użyciem telewizora o małej przekątnej ekranu.
- Unikaj gry, kiedy jesteś zmęczony lub niewyspany.
- Zapewnij odpowiednie oświetlenie pomieszczenia, w którym grasz.
- W trakcie gry rób 10-15-minutowe przerwy na każdą godzinę gry.




Potrzebujesz
pomocy?
Zajrzyj na stronę 70!


1. Wprowadzenie ....6
2. Rozpoczęcie ....6
   2.1 Wymagania systemowe ....6
3. Zasady gry ....6
4. Ekran główny ....7
   4.1 Pasek statusu ....7
   4.2 Pasek Menu ....7
   4.3 Mapa informacyjna ....8
   4.4 Informacje o misji ....8
5. Sterowanie ....8
   5.1 Wiadomości ogólne ....8
   5.2 Grupowanie jednostek ....9
   5.3 Lista rozkazów ....9
   5.4 Szkolenie jednostek / badania nad ulepszeniami ....9
   5.5 Wznoszenie budynków ....9
   5.6 Sterowanie kamerą ....10
6. Zdobywanie surowców ....10
   6.1 Standardowe gromadzenie materiałów ....10
   6.2 Łowiectwo ....11
   6.3 Rybołówstwo ....11
   6.4 Handel ....11
7. Tryby walki ....12
8. Tryb dla jednego gracza ....12
   8.1. Kampanie ....12
   8.2 Mapy losowe i predefiniowane ....12
9. Sieć lokalna ....13
10. Gamespy Arcade ....13
11. System menu (Pasek menu) ....14
   11.1 Menu główne ....14
   11.2 Tryb rozgrywki dla jednego gracza ....14
   11.3 Opcje ....15
   11.4 Menu gry ....16
   11.5 Menu dyplomacji ....16
   11.6 Okno Czatu ....17
12. Funkcje specjalne ....18
   12.1 System premii w walce ....18
   12.2 Formacje ....18
   12.3 Doświadczenie ....19
   12.4 Jednostki elitarne i bohaterowie ....20
   12.5 Forty: budowanie i zdobywanie ....20
   12.6 Kolej żelazna ....21
   12.7 Środki przeciwdziałania ....22
   12.8 Łowca nagród ....23
13. Nacje 24
   13.1 Hiszpanie (HIS) ....24
   13.2 Indianie z lasu (IND) ....31
   13.3 Indianie z Prerii (INP) ....38
   13.4 Anglicy (ANG) ....44
   13.5 Patrioci (PAT) ....51
   13.6 Osadnicy (OSA) ....57
14. Twórcy gry ....64

Pomoc techniczna w Polsce ....69




# 1. Wprowadzenie

Witamy serdecznie w świecie No Man's Land – strategii czasu rzeczywistego, która pozwoli wam zgłębić pasjonującą historię zdobywania Nowego Świata, rozgrywając ją na nowo. W *No Man's Land*, możesz decydować o losie sześciu różnych narodów w ich walce o wolność i sprawiedliwość przez okres 300 lat amerykańskiej historii. Ten podręcznik jest zaprojektowany tak, aby pomóc ci zapoznać się z grą. Przedstawia on także pokrótce niezwykły świat gry *No Man's Land*.

Zalecamy rozpocząć grę od misji Samouczka, który zaprezentuje ci najważniejsze cechy gry.

**RADA**: Samouczki mogą być także interesujące dla doświadczonych graczy, ponieważ stanowią one wprowadzenie do kampanii Hiszpańskiej. Zajrzyj do pliku **readme.txt**, aby dowiedzieć się o ostatnich zmianach w grze. Plik ten znajduje się w głównym katalogu płyty CD.

# 2. Rozpoczęcie

Umieść dysk CD z grą *No Man's Land* w napędzie CD komputera i postępuj zgodnie z instrukcjami pojawiającymi się na ekranie. Jeśli program instalacyjny nie uruchomi się automatycznie po włożeniu dysku, wywołaj menu startowe Windows.

Wybierz opcję Uruchom w wpisz "X:\setup.exe". ("X" oznacza literę reprezentującą napęd CD rom.) Potwierdź komendę wciskając klawisz OK. Postępuj zgodnie z instrukcjami podawanymi przez program instalacyjny.

Możesz uruchomić program z Menu Start systemu Windows poprzez kliknięcie na ikonie w grupie No Man's Land (lub w innej, podanej przy instalacji).

## 2.1 Wymagania systemowe

| | |
|---|---|
| **CPU:** | PIII 667 MHz (zalecane 1.2 GHz) |
| **Pamięć:** | 128 MB RAM (zalecane 256 MB) |
| **Sterowanie:** | Mysz, klawiatura |
| **Grafika:** | Karta graficzna 3D z 16 MB pamięci RAM, zgodna z DirectX™ 9 (zalecane 32 MB) |
| **Dźwięk:** | Karta dźwiękowa zgodna z Direct Sound |
| **DirectX:** | Wersja 9.0 lub wyższa |
| **Dysk twardy:** | 1 GB wolnej przestrzeni |
| **CD-ROM:** | 4x CD-ROM lub szybszy |
| **System:** | Windows® 98, Windows® ME, Windows® 2000 lub Windows® XP |

# 3. Zasady gry

*No Man's Land* to klasyczna strategia czasu rzeczywistego, oferująca podobne elementy do tych spotykanych w innych grach tego typu.

Prowadzisz swoje jednostki na trójwymiarowym terenie przy pomocy myszy, wznosisz budynki, gromadzisz surowce i stopniowo rozwijasz w pełni funkcjonującą infrastrukturę.

To pozwala ci na szkolenie jednostek bojowych. Trzy kampanie pozwolą ci na przeżycie ekscytującej przygody związanej z zasiedlaniem Ameryki, jako przywódca Hiszpanów, Indian leśnych lub preriowych, Anglików, patriotów lub osadników.

Możesz kierować taktyczną walką pomiędzy różnymi grupami przejmując kontrolę nad wybranymi bohaterami i podpowiadającymi im armiami.

**RADA**: Następujące skróty oznaczające poszczególne nacje stosowane są w grze oraz niniejszym podręczniku:

Hiszpanie (**HIS**), Indianie leśni (**LIN**), Indianie preriowi (**PIN**), Anglicy (**ANG**), patrioci (**PAT**) i osadnicy (**OSA**).

# 4. Ekran główny




## 4.1 Pasek statusu

Wskaźnik surowców znajdujący się na pasku statusu wyświetla graczom informacje o poziomach dostępnych surowców.

1 Złoto

2 Drewno

3 Żywność

4 Wyświetla wymaganą/dostępną przestrzeń mieszkalną. Jeśli ilość dostępnej przestrzeni mieszkalnej zmniejszy się, będziesz musiał zbudować więcej mieszkań.

5 Nazwa gracza/narodowość/kolor gracza

## 4.2 Pasek Menu

Poprzez Pasek Menu, znajdujący się w lewym-dolnym rogu ekranu, możesz sterować wszystkimi najważniejszymi funkcjami gry, wydawać rozkazy wzniesienia budynku, wybierać taktykę walki oraz aktywować specjalne funkcje i zdolności jednostek, budynków i statków.

6 **Okienko informacji**: Okienko zawiera wszystkie informacje o danej zaznaczonej jednostce, budynku lub pojeździe. Nad i obok ikony podawane są wartości punktów życia, many, doświadczenia i zdolności bojowych. Gdy zaznaczona jest kopalnia złota lub pole, wyświetlona zostanie informacja o pozostałej ilości surowca.

7 Przyciski **taktyki** walki

8 **Panel kontrolny**: W zależności od zaznaczonego obiektu, pojawią się odpowiednie przyciski funkcyjne. Na przykład po zaznaczeniu koszar, zostaną wyświetlone przyciski jednostek dostępnych do szkolenia.




9 **Pasek grupy:** Wyświetlane są tu wszystkie jednostki należące do wybranej obecnie grupy. Poszczególne jednostki mogą zostać wybrane bezpośrednio z paska grupy. Możesz na przykład wycofać ranne jednostki z bitwy.

10 **Formacje:** Naciśnięcie tego przycisku ustawi zaznaczone jednostki w daną formację.

## 4.3 Mapa informacyjna

W prawym-dolnym rogu ekranu znajduje się automatyczna mapa, zawierająca informacje o rozpoznanym obszarze.

11 Automatyczna mapa

12 Przełącza między normalną, wojskową, a ekonomiczną mapą. Mapa wojskowa pokazuje lokację jednostek i budynków wojskowych własnych oraz przeciwnika. Mapa ekonomiczna pokazuje jedynie jednostki i budynki cywilne; normalna mapa jest połączeniem obu tych trybów.

13 **Wybierz bezczynne jednostki robotników:** Za pomocą jednego kliknięcia możesz zaznaczyć najbliższą niepracującą jednostkę-robotnika i przydzielić jej nowe zadanie. Naciśnięcie klawisza spacji wycentruje obraz na danej jednostce.

14 **Daj sygnał:** Przy użyciu tego przycisku możesz wysłać sygnał do swych sojuszników, który będzie niewidoczny dla wroga. Aby to zrobić, kliknij na żądanym miejscu na mini mapie, a następnie naciśnij przycisk sygnału.

15 **Wybierz wszystkie bezczynne jednostki robotników:** Za pomocą tego przycisku zaznaczysz wszystkie niepracujące jednostki robotnicze.

16 **Ikona bohatera:** Kliknięcie na ikonie bohatera automatycznie wybiera odpowiedniego bohatera. Podwójne kliknięcie wycentruje na nim widok.

## 4.4 Informacje o misji

W prawym-górnym rogu ekranu znajdują się dane dotyczące misji. Pozwala to na wgląd w dodatkowe informacje o celach poszczególnych misji. Informacje te są dostępne tylko podczas niektórych misji.

# 5. Sterowanie

## 5.1 Wiadomości ogólne

Możesz grać cały czas posługując się tylko myszką. Skróty klawiaturowe oferują dodatkową wygodę dla doświadczonych graczy. Wszystkie obiekty w grze można zaznaczyć poprzez kliknięcie lewym przyciskiem myszy, prawy przycisk służy do wydawania rozkazów.

Kursor myszy zmienia się od obiektu nad jakim się znajduje. W zależności od możliwego zadania. kursor myszy może zmienić się na:



**Dosiądź konia:** Jeśli zaznaczona jednostka może jeździć konno, kliknięcie prawym przyciskiem myszy każe jej dosiąść konia.



**Wejdź:** Niektóre budynki i pojazdy mogą być zajmowane przez jednostki. Kliknięcie prawym przyciskiem myszy na budynku/pojeździe wyda jednostce rozkaz wejścia.



**Zbieraj/dostarcz surowce:** Wysyła twoją jednostkę do miejsca obfitującego w surowce naturalne. Jednostka zacznie automatycznie je zbierać i dostarczać do najbliższego składowiska.



**Atak:** Kliknięcie prawym przyciskiem myszy każe atakować wybranej jednostce dany obiekt lub jednostkę wroga.

## 5.2 Grupowanie jednostek

Możesz zebrać kilka jednostek w jedną grupę. Aby to zrobić, trzymaj wciśnięty lewy przycisk myszy i przeciągnij ramkę nad jednostkami, które chcesz zaznaczyć. Podwójny klik na poszczególnej jednostce wybierze wszystkie jednostki tego samego typu widoczne obecnie na ekranie.

By rozróżnić dane grupy, możesz przydzielić każdej numer (od 0 do 9).

Aby przydzielić numer, zaznacz grupę i naciśnij klawisz CTRL oraz daną cyfrę na klawiaturze. W celu ponownego zaznaczenia grupy, wystarczy teraz tylko wcisnąć daną cyfrę na klawiaturze.

Podwójne naciśnięcie klawisza danej cyfry na klawiaturze spowoduje wycentrowanie widoku na przypisanej grupie.

Jeśli chcesz usunąć jednostki z istniejącej grupy, wciśnij SHIFT i kliknij na nie.

## 5.3 Lista rozkazów

Możesz przydzielić jednostce listę rozkazów. Istnieją dwa typy listy: wykonywana jednokrotnie oraz powtarzana „aż do odwołania”.

**Wykonaj jednokrotnie:** Kliknij na żądaną jednostkę i przytrzymaj SHIFT. Teraz możesz przydzielić kilka rozkazów jednostce. Na przykład możesz zaznaczyć kilka punktów na mapie za pomocą kliknięcia prawym przyciskiem. Rozkazy będą dodawane jak długo będziesz trzymać klawisz SHIFT. Rozkazy zostaną wykonane po puszczeniu klawisza.

**Wykonuj „aż do odwołania”:** Jeśli chcesz by jednostka powtarzała czynność non-stop, kliknij na żądaną jednostkę i przytrzymaj CTRL. Na przykład możesz zaznaczyć kilka punktów na mapie za pomocą kliknięcia prawym przyciskiem, a jednostka będzie między nimi się poruszać aż do otrzymania innych rozkazów – to prosta metoda na tworzenie tras patrolowania dla jednostek.

RADA:
Jeśli użyjesz CTRL rozkazując jednostce naprawę kilku budynków, jednostka będzie je naprawiać jeden po drugim (zakładając, że będą dostępne surowce), co działa w praktyce jak funkcja autonaprawy.

## 5.4 Szkolenie jednostek / badania nad ulepszeniami

Aby wyszkolić jednostkę, kliknij na żądanym budynku (np. na szałasie leśnych Indian), a następnie kliknij na ikonie jednostki (np. wojownika). Klikając podwójnie umieszczasz kilka jednostek w kolejce na trening. Proszę pamiętać, że szkolenie jest możliwe tylko wtedy, gdy dostępne są niezbędne surowce. Szkolenie każdej jednostki pochłania nieco czasu.

Ulepszenia także wymagają czasu na badania. Mogą one poprawić poszczególne właściwości jednostki lub budynku (lepsze warunki ataku, zwiększony zasięg wzroku itp.). Do rozpoczęcia badań nad danym ulepszeniem, kliknij wpierw na żądanym budynku a następnie kliknij na ikonę „ulepsz”. Jeśli posiadasz dość surowców, ulepszenie zostanie opracowane po jakimś czasie. Dla zbalansowanej rozgrywki, nie wszystkie ulepszenia będą zawsze dostępne.

## 5.5 Wznoszenie budynków

Tylko twoje jednostki-robotnicy mogą wznosić budowle. Każda nacja ma męskiego i żeńskiego robotnika (np. wojownik i wojowniczka leśnych Indian).Aby wznieść dany budynek kliknij na jednostce robotniku, a następnie na symbol ”Wznieś budynek” lub ”Powiększ budynek”. Lewy klik pozwala na wybór żądanego budynku, a ponowne kliknięcie lewym przyciskiem na umieszczenie go w terenie. Pamiętaj, że do tego wymagana jest pewna ilość surowców. Nie zdziw się, jeśli nie znajdziesz niektórych budowli do wyboru – nie wszystkie budynki będą dostępne podczas kampanii. Brak niektórych budowli jest zamierzoną częścią rozgrywki.




RADA:
Zanim umieścisz budynek w terenie, możesz obrócić go o 90 stopni trzymając wciśnięty lewy przycisk myszy i poruszając kursorem.

## 5.6 Sterowanie kamerą

Gra No Man's Land została tak zaprojektowana, by móc grać ze stałym widokiem z kamery. Jednakże możesz dowolnie obracać i powiększać widok w trakcie rozgrywki, by dopasować go do swoich upodobań. Obrót w pionie i poziomie:

Aby **obrócić kamerę**, przejdź do menu Opcji i wybierz menu narzędziowe. Odznacz pole wyboru "Stały widok". Możesz teraz obracać kamerę w trakcie gry klawiszami Del i End lub za pomocą wciśniętego środkowego klawisza myszy: możesz wtedy dowolnie sterować pozycją kamery przesuwając mysz góra-dół (sterowanie kamerą w pionie) i lewo-prawo (sterowanie kamerą w poziomie).

RADA:
Jeśli chcesz przywrócić normalny kąt widzenia kamery, naciśnij klawisz Home.

**Powiększanie/oddalanie widoku**: Aby obrócić kamerę, przejdź do menu Opcji i wybierz menu narzędziowe. Zaznacz pole wyboru "Zezwalaj na powiększenie". Możesz teraz powiększać/oddalać widok w trakcie gry klawiszami PgUp i PgDn. Jeśli twoja mysz jest wyposażona w kółko, możesz je także użyć do tej funkcji.

# 6. Zdobywanie surowców

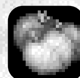
W grze No Man's Land możesz gromadzić trzy surowce: drewno, żywność i złoto. Każda jednostka i budynek zużywają pewną ilość jednego lub kilku z powyższych surowców.

Gdy wybierasz budynek do skonstruowania lub jednostkę do wyszkolenia, Podpowiedź wyświetlana w grze powie ci, jaka ilość surowca jest wymagana. Wartość wyświetlana na czerwono oznacza, że nie masz dość surowca by ukończyć budynek/jednostkę. Te trzy surowce są opisane szczegółowo poniżej.

## 6.1 Standardowe gromadzenie materiałów



**Drewno:**
Zbierasz drewno ścinając drzewa. Każdy robotnik jest w stanie ściąć drzewo będące w zasięgu i zabrać drewno do najbliższego składu lub głównego budynku.



**Żywność:**
Produkcja żywności następuje w wyniku uprawy pól, jest ona szczególnie ważna do wystawiania jednostek bojowych. Żyzna gleba jest rzadkością, znajdziesz ją tylko w określonych punktach na mapie. Aby rozpocząć uprawę, musisz zbudować farmę (pole itp.) w danej lokacji. Na farmie może pracować pięciu robotników, aż do jej wyczerpania, powodowanego przez redukcję jej surowców do minimum.



**Złoto:**
Jednostki mogą wydobywać złoto, gdy gracz zbuduje kopalnię na złożu złota. Złoża, podobnie jak żyzne ziemie, występują tylko w określonych miejscach na mapie. Surowce te są dostępne tylko w ograniczonej ilości. Dlatego planuj ostrożnie swoje ataki i staraj się nie tracić jednostek.

## 6.2 Łowiectwo

W dodatku do trzech podstawowych surowców, niektóre jednostki w grze mogą łowić dziką zwierzynę dla pożywienia. Hiszpańska piechota, strzelec i łucznik Indian leśnych i preriowych, strażnik i traper Anglików, bojownik patriotów oraz kowboj osadników mogą oprawić zabitą zwierzynę. Zdobyta tym sposobem żywność jest dodawana do zasobów dostępnych dla gracza.

## 6.3 Rybołówstwo

Tak jak poprzez rolnictwo i łowiectwo, Hiszpanie i Anglicy mogą zdobywać pożywienie łowiąc ryby. Aby to zrobić, zbuduj łódź rybacką w twoim porcie/dokach, a następnie szukaj miejsc obfitujących w ryby (nie można złowić małych ławic ryb).Po znalezieniu miejsca obfitującego w ryby, zaznacz swoją łódkę rybacką i kliknij prawym przyciskiem na rybach. Łódka będzie automatycznie zarzucać sieci i łapać ryby. Łódź będzie pływać tam i z powrotem między twoim portem, a miejscem połowu.

**RADA:**
Jak tylko zarzucisz sieci, inni gracze mogą również skorzystać z tego punktu połowu bez potrzeby zarzucania sieci samemu. Strzeż więc tych miejsc dokładnie.

## 6.4 Handel

W pewnych poziomach podczas kampanii, jak i podczas rozgrywki multiplayer, możesz kupować i sprzedawać drewno i żywności poprzez targowisko – każda nacja posiada własne. Na przykład hiszpańskie targowisko nazywa się „składem towarów", targowisko leśnych Indian – „dom handlowy" a Indianie preriowi mają "wigwam handlowy".

Aby handlować, kliknij na odpowiednim budynku. Teraz możesz zdecydować, czy chcesz kupować czy sprzedawać drewno lub żywność. Aby dokonać wyboru, przesuń kursor nad żądaną ikonę. Teraz widzisz cenę zakupu/sprzedaży surowca. Wydajesz zamówienie klikając na odpowiedniej ikonie. Tak jak przy szkoleniu jednostek, możesz wydać kilka zamówień w kolejce. Dodanie/zabranie złota z twojego konta zajmie nieco czasu.

**RADA:**
Ceny zmieniają się od popytu i podaży. Im więcej danego surowca się kupuje, tym wyższa cena. Staraj się utrzymywać stabilne ceny przy handlowaniu.




# 7. Tryby walki

Jednostki bojowe w grze No Man's Land mają 5 trybów walki, decydujących o zachowaniu w bitwie.



**Pasywny**
Jednostka nie będzie się bronić, nawet jeśli jest atakowana.



**Utrzymaj pozycję**
Jednostka utrzymuje się na pozycji walcząc z wrogiem w zasięgu jej broni.



**Obronny**
Jednostka będzie walczyć tylko jeśli zostanie zaatakowana. Po zniszczeniu wroga powróci na początkową pozycję.



**Ofensywny**
Jednostka będzie walczyć dopóki wróg lub ona sama nie zostanie zniszczona. Podążając do celu ataku, jednostka będzie ignorować inne ataki, aż do osiągnięcia celu.



**Agresywny**
Jednostka będzie walczyć dopóki wróg lub ona sama nie zostanie zniszczona.

Jednostka będzie walczyć jeśli zostanie zaatakowana. Podążając do celu ataku, jednostka będzie bronić się przed innymi atakami.

# 8. Tryb dla jednego gracza

W trybie dla jednego gracza gra No Man's Land pozwoli ci rozegrać ekscytujące kampanie, jedna misja po drugiej. Możesz także stoczyć potyczkę z komputerowym przeciwnikiem na losowej lub zdefiniowanej mapie.

## 8.1. Kampanie

Trzy pełne kampanie pozwolą ci zdecydować o losie sześciu narodów w grze No Man's Land. W pierwszej kampanii stajesz u boku Carvineza, hiszpańskiego wysłannika, przeżywając początki kolonizacji Ameryki.

Druga kampania przedstawia los dwóch plemion Indian i ich walkę o wolność.

Trzecia kampania odtwarza losy kroniki rodzinnej. Na początku towarzyszysz założycielom rodu Sandersów w ich pierwszych krokach w Nowym Świecie. W drugiej części kampanii pomagasz jednemu z potomków Sandersów w walce o wolność z Angielskim okupantem. Na końcu asystujesz najmłodszym latoroślom z rodziny Sandersów w ich drodze do sukcesu na Dzikim Zachodzie..

Zalecamy grać w kampanie według ich kolejności. Oczywiście możesz zacząć od dowolnej kampanii. Jednakże może to oznaczać przegapienie ważnej części opowieści.

## 8.2 Mapy losowe i predefiniowane

Możesz w dowolnej chwili stoczyć potyczkę z komputerowym przeciwnikiem. No *Man's Land* zawiera losowe i uprzednio przygotowane mapy, które możesz przystosować do twoich wymagań za pomocą prostych w użyciu menu.



# 9. Sieć lokalna

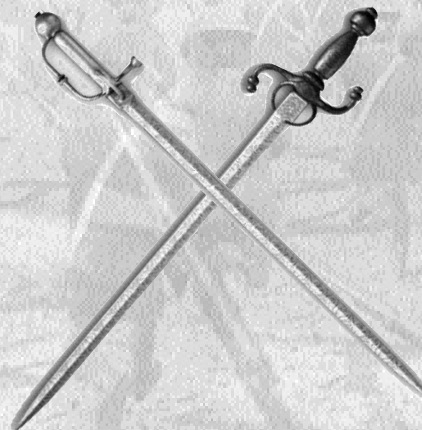
Aby rozpocząć grę poprzez sieć lokalną (LAN), wpisz nazwę pod jaką chcesz figurować na sieci. Zobaczysz listę otwartych rozgrywek rozgrywających się w sieci – pusta lista oznacza, że nie zaczęto żadnej rozgrywki.

Możesz dołączyć do rozgrywek, które nie zostały jeszcze rozpoczęte, dopóki nie została osiągnięta maksymalna ilość graczy (8). Aby to uczynić, wybierz nazwę rozgrywki i kliknij na „Dołącz".

Aby samemu rozpocząć rozgrywkę sieciową, kliknij lewym przyciskiem na przycisku "Stwórz".

W menu, jakie się pojawiło, możesz skonfigurować wszystkie parametry do gry LAN.

Masz możliwość wyboru gotowej mapy, zdefiniowania poziomów surowców oraz wyboru trybu rozgrywki.



**Dostępne są następujące tryby:**

POJEDYNEK: Brak drużyn. Wygrywa ten gracz, który przeżyje.

ELIMINACJA BOHATERÓW: Zwycięzcą zostaje ten gracz, którego bohater (dostępny na mapie od początku; oznaczony złotą ramką ikony bohatera) dotrwa do końca gry. Ten bohater nie może być zlikwidowany przez łowcę nagród.

DOMINACJA: Zwycięzcą zostaje gracz kontrolujący najwięcej nieprzyjacielskich flag w określonym czasie.

KRÓL NA WZGÓRZU: Wygrywa ten, który obroni flagę, znajdującą się na wzgórzu, przez określony czas.

OBROŃ/ZNISZCZ SZLAK KOLEJOWY: Wygrywa albo ten gracz, który zbuduje szlak kolejowy w danym limicie czasowym albo ten, który do tego nie dopuści.

WYŚCIG BUDOWNICZYCH KOLEI: Pierwszy z graczy, który zbuduje szlak kolejowy z jednego krańca mapy do drugiego – wygrywa.

Aby zwiększyć wyzwanie, możesz wyznaczyć limit czasowy. Możesz także nagrać swoje rozgrywki dla późniejszej analizy.

By nieco wyrównać szanse graczy w rozgrywce multiplayer, możesz wyznaczyć ograniczenia dla doświadczonych graczy poprzez menu rozwijane Ograniczeń.

# 10. Gamespy Arcade

Sprawdź na stronie **www.gamespy.com** w celu uzyskania dalszych informacji.




# 11. System menu (Pasek menu)

Jak tylko zacznie się gra, pojawi się menu główne *No Man's Land*. Możesz wybrać z niego tryb rozgrywki dla jednego gracza, rozpocząć grę na sieci lokalnej lub dokonać zmian opcji gry poprzez **Menu opcji**.

## 11.1 Menu główne

**Jeden gracz:** Aby grać w trybie rozgrywki dla jednego gracza, musisz wpierw stworzyć profil. Utwórz go wpisując nazwę profilu w odpowiednim polu. Gra może obsługiwać wiele profili różnych graczy zapisując w nich wyniki i postępy w kampanii poszczególnych graczy.

**Sieć lokalna:** Poprzez tą opcję menu masz dostęp do menu multiplayer dla sieci lokalnej. Możesz grać razem z 7 innymi graczami.

**Opcje:** Kliknij na tej opcji menu aby dostosować grę w/g własnej potrzeby.

**Autorzy:** Tu znajdziesz informację o tym, kto współtworzył No Man's Land.

**Wyjdź z programu:** Kliknięcie na tej opcji menu kończy grę i przywraca Pulpit Windows.

## 11.2 Tryb rozgrywki dla jednego gracza

**Kampania:** Poprzez tą opcję możesz przejść do trybu wyboru kampanii dla jednego gracza. Wybierasz spośród trzech dostępnych kampanii. Zalecamy przejście ich w kolejności. Możesz ponownie odbyć misje kampanijne, które ukończysz, w dowolnej chwili przechodząc do Listy.

Możesz także zagrać w misje wprowadzające (samouczek), które pozwolą ci na zapoznanie się ze sterowaniem gry.

Każda misja kampanijna może być rozegrana na jednym z trzech stopni trudności. Poziomy zostały dobrane tak, by zadowolić zarówno nowicjuszy, jak i ekspertów. Jednakże poziom Łatwy stanie się dostępny dopiero jeśli przegrasz misję na poziomie Normalnym. Stopień trudności wybierany jest indywidualnie przed każdą misją.

**Własna gra:** Czyli rozgrywka przeciwko komputerowemu przeciwnikowi. Możesz zdefiniować różne parametry, by dostosować ją do swoich wymagań. To menu jest identyczne z tym w Sieci lokalnej.

**Wczytaj grę:** Wczytuje poprzednio zapisaną grę. Kliknięcie na ten przycisk przeniesie cię do menu Wyboru, gdzie możesz wczytać uprzednio zapisany stan gry i kontynuować rozgrywkę od ostatniego miejsca.

**Odtwórz grę:** No Man's Land pozwala ci na zapis przebiegu bitwy i późniejsze jego odtworzenie.

**Menu główne:** Kliknięcie na tym przycisku spowoduje powrót do menu głównego.

## 11.3 Opcje

Ogólne: Tu wprowadzasz zmiany, które mają wpływ na całą grę. Możesz określić, które jednostki będą wyświetlane nawet jeśli są zasłonięte przez obiekt.

Możesz ustawić szybkość ruchów myszy, przesuwania mapy kursorem oraz szybkość samej gry.

W dolnym-prawym rogu znajdują się opcje pomocy. Możesz włączyć lub wyłączyć funkcje przesuwania mapy za pomocą myszy, Rozszerzoną pomoc zastępującą Szybką pomoc i swobodnego obracania i powiększania widoku.

Dwie ostatnie opcje włączają/wyłączają sprzętową obsługę myszy oraz krótką animację wyświetlaną w tle menu głównego.

**Grafika:** Ustawienia grafiki mają wpływ na płynność działania programu.

W zależności od dostępnego sprzętu, zalecamy obniżenie jakości grafiki w zamian za poprawioną szybkość działania programu.

- Rozdzielczość: Zmienia rozdzielczość ekranu, w jakiej wyświetlana jest gra. Menu rozwijalne zawiera wszystkie rozdzielczości obsługiwane przez zainstalowaną kartę graficzną.
- Jakość obiektów: Ten przełącznik pozwala na wybranie poziomu jakości jednostek wyświetlanych w grze. Wysokie ustawienie oznacza dużą ilość szczegółów, ale też i zwiększone zapotrzebowanie na moc obliczeniową procesora.
- Jakość terenu: W zależności od wybranych ustawień, tekstury terenu wyświetlane będą w różnych stopniach szczegółowości. Gracze ze słabszymi komputerami mogą osiągnąć poprawę płynności działania gry poprzez włączenie tekstur o niskiej rozdzielczości.
- Ilość cząsteczkowe: Efekty specjalne w grze są wyświetlane za pomocą systemów cząsteczkowych, tzn. małych obiektów zgrupowanych razem w dużej ilości. Im większa ilość cząsteczek jest wyświetlana na ekranie, tym bardziej efektownie wyglądają wybuchy, chmury i pył. Jednakże zwiększa to też zapotrzebowanie na moc obliczeniową komputera. Przy użyciu menu rozwijalnego możesz wyłączyć poszczególne efekty cząsteczkowe. Niższe ustawienia opcji są zalecane dla słabszych komputerów.
- Jakość cieni: Każdy obiekt w *No Man's Land* rzuca dokładny cień liczony w czasie rzeczywistym, co stwarza ładny efekt wizualny zwiększający realizm grafiki. Jednakże cienie w czasie rzeczywistym wymagają dużo obliczeń. Zalecamy obniżenie jakości cieni poprzez menu rozwijalne w zamian za poprawioną szybkość działania programu.
- Zastosuj: Zmiany zostaną zastosowane po wciśnięciu tego przycisku.

**Dźwięk:** Wyregulujesz tu głośność efektów dźwiękowych oraz muzyki w grze.

**Sterowanie:** W *No Man's Land* sterowanie grą może być dowolnie konfigurowane. Za pomocą tego menu możesz przydzielać skróty klawiszowe do komend gry, które pozwalają ci na szybszą reakcję podczas rozgrywki.



## 11.4 Menu gry

Naciśnij klawisz ESC podczas rozgrywki, aby otworzyć menu z poniższymi opcjami:

**Zapisz:** Kliknięcie na tym przycisku zabierze cię do menu służącego do zapisywania stany gry w dowolnym jej momencie.

**Wczytaj:** Możesz wczytać uprzednio zapisany stan gry. Kliknięcie na tym przycisku zabierze cię do menu, gdzie wybierzesz, którą z zapisanych gier chcesz kontynuować.

**Restart:** Kończy i zaczyna ponownie obecną misję (tylko przy misjach kampanijnych).

**Cele misji:** Tutaj znajdują są informacje o aktualnych celach misji, funkcja ta jest też dostępna pod klawiszem F10.

**Lista wiadomości:** Wszelkie wiadomości, podpowiedzi i cele misji wyświetlane w grze trafiają na tą listę, która jest dostępna do wglądu cały czas.

**Opcje:** Możesz to ustawić część opcji (opisanych powyżej w sekcji "Opcje").

**Zakończ rozgrywkę:** Kończy grę i wyświetla ekran podsumowania.

**Koniec programu:** Wychodzi z gry No Man's Land.

**Powrót do gry:** Naciśnij ten przycisk, aby kontynuować rozgrywkę.

## 11.5 Menu dyplomacji

Menu dyplomacji jest dostępne w sieciowych rozgrywkach multiplayer, służy ono do określenia pewnych opcji względem innych graczy. Menu nie działa podczas kampanii.

**Składa się ono z następujących opcji:**

**Czat:** W tej kolumnie możesz zaznaczyć, którzy gracze będą otrzymywać od ciebie wiadomości przesyłane przez Okno czatu (zobacz poniżej). Kliknij lewym przyciskiem myszy na kwadracik, by go zaznaczyć.

**Możesz także wcisnąć następujące przyciski:**

- **Wszyscy gracze**: Wiadomość przeczytają wszyscy gracze.
- **Wrogowie**: Wiadomość przeczytają tylko wrogowie.
- **Sojusznicy**: Wiadomość przeczytają tylko sojusznicy.
- **Gracze neutralni**: Wiadomość przeczytają tylko gracze neutralni wobec ciebie.

**Nazwa:** Wyświetla nazwy innych graczy.

**Kolor:** Wyświetla kolor przydzielony innym graczom.

**Nacja:** Wyświetla nacje, którymi sterują gracze.

**Status:** Określa zachowanie się jednostek wobec przeciwnika.

- **Sojusznik**: Nie możesz atakować jednostek i budynków należących do tej nacji, nawet jeśli własnoręcznie wydasz taki rozkaz. Zauważ, że musisz zawrzeć sojusz z drugim graczem, by upewnić się, że nie zaatakuje twoich budynków i jednostek.
- **Neutralny**: Twoje jednostki zaatakują budynki/jednostki przeciwnika tylko wtedy, jeśli wydasz im wyraźny rozkaz. Nie będą przeprowadzać ataków automatycznie.
- **Wróg**: Twoje jednostki automatycznie zaatakują wrogie jednostki i budynki.

**Widok:** Ta opcja oznacza, że będziesz dzielić widok odkrytego terenu na mapie z danym graczem, widząc wzajemnie co kto robi. Jest to bardzo przydatna funkcja w sojuszach między graczami.

**Danina:** Gdy klikniesz na ten przycisk, dany gracz otrzyma daninę od ciebie. Możesz wybrać wielu graczy, ale to zwiększy twój wydatek Dostępne są następujące formy daniny:

- **Transfer złota**: Naciśnięcie tego przycisku spowoduje przekazanie 100 jednostek złota drugiemu graczowi, wypłacając je z twoich zasobów. Jeśli wybrano wielu graczy, każdy otrzyma po 100 jednostek.
- **Transfer żywności**: Naciśnięcie tego przycisku spowoduje przekazanie 100 jednostek żywności drugiemu graczowi, wypłacając je z twoich zasobów. Jeśli wybrano wielu graczy, każdy otrzyma po 100 jednostek.
- **Transfer drewna**: Naciśnięcie tego przycisku spowoduje przekazanie 100 jednostek drewna drugiemu graczowi, wypłacając je z twoich zasobów. Jeśli wybrano wielu graczy, każdy otrzyma po 100 jednostek.

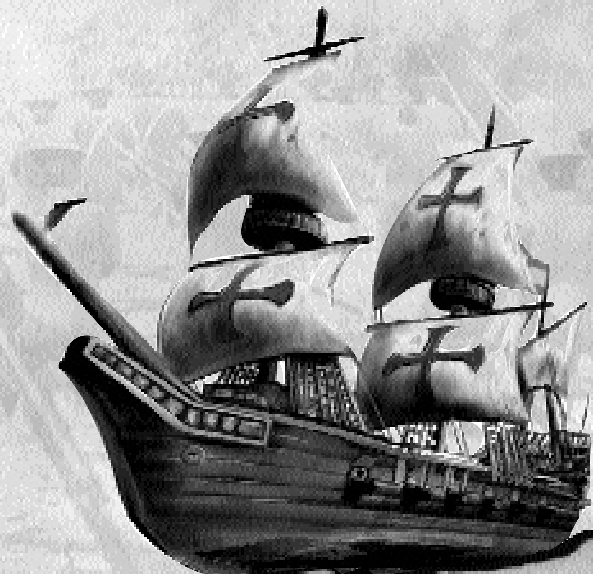
## 11.6 Okno Czatu

Okno czatu służy do pisania wiadomości do innych graczy.

**Dostępne są trzy tryby:**

Wyślij do wszystkich graczy (naciśnij ENTER); wyślij do sojuszników (SHIFT + ENTER); wyślij do wybranych graczy (CTRL + ENTER).

Aby przesłać wiadomość, naciśnij przycisk "Wyślij" lub klawisz ENTER. Możesz użyć Menu dyplomacji (opisanego powyżej), aby określić, którzy gracze otrzymają wiadomość.






# 12. Funkcje specjalne

## 12.1 System premii w walce

W grze *No Man's Land* nie ma dwóch identycznych typów jednostek. W trakcie całej gry musisz starannie dobierać jednostki wysyłane do ataku na twoich nieprzyjaciół i brać pod uwagę system premii w walce. Na przykład: jeźdźcy poruszają się szybko i mają zwiększoną siłę ataku przeciw zwykłej piechocie. Ale gdy przeciwko kawalerii staną żołnierze uzbrojeni w piki lub włócznie, natknie się ona na ciężki orzech do zgryzienia. W tym wypadku byłoby rozsądniej spieszyć jeźdźców i kazać im walczyć pieszo z pikinierami. Jednostki strzelające nie powinny dopuszczać blisko siebie żołnierzy uzbrojonych w miecze, topory czy maczugi, ponieważ jednostki do walki wręcz mają premię do atakowania jednostek strzelców. Działa polowe i okrętowe są szczególnie skuteczne przeciwko budynkom. Mimo iż powodują zniszczenia na dużym obszarze, są lepiej przystosowane do niszczenia nieruchomych budowli niż jednostek. Z drugiej strony, jeśli spróbujesz zniszczyć budynek za pomocą strzelb lub mieczy, uzbrój się lepiej w cierpliwość, bo jednostki te szybko sobie z nim nie poradzą.

## 12.2 Formacje

Formacje są ważnym elementem dla pewnych nacji i jednostek bojowych w grze No Man's Land. Podczas gdy oba szczepy Indian nie mogą ustawiać jednostek w szyki, niemal każda hiszpańska jednostka może być w takowe ustawiona.

Formacja może składać się z maksimum 32 jednostek. Prędkość z jaką będzie się poruszać formacja jest podyktowana szybkością jej najwolniejszej jednostki. Z tego powodu najrozsądniej jest tworzyć formacje z jednostek tego samego typu (np.: tylko piechota lub kawaleria).

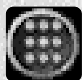
**Każda jednostka** należąca do każdej z sześciu nacji może oddzielić się od grupy, co czyni ją mniej narażoną na ataki obszarowe (np.: z armat)

**Rodzaje szyków:**



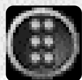
**Szereg**

Jednostki ustawiają się w dwuszeregu, jedna za drugą (maks. 16 w szeregu). Ten szyk jest najskuteczniejszy przy jednostkach do walki wręcz na przedzie i strzelcach za ich plecami. Jest on narażony na ataki z obu flanek z powodu pogorszonej możliwości obrony z tych kierunków. Zaletą szeregu jest ogromna siła ognia do przodu.



**Kwadrat**

Jednostki zgrupowane w tym szyku tworzą kwadrat (maks. 8 jednostek w szeregu). Jest on równo narażony na ataki z boków, jak i równo sprawny w walce we wszystkie strony. Kwadraty są najbardziej skuteczne w trudnych sytuacjach, które wymagają od ciebie przygotowania się na atak z dowolnego kierunku.



**Kolumna**

Pary jednostek ustawiają się za sobą. Jedyną zaletą tej formacji jest jej mobilność, ułatwiająca przedostawanie się przez wąskie przesmyki. Kolumna jest także mniejszym celem z przodu i z tyłu. Jest to także jej największa wada, bo ogranicza to też jej siłę ognia na tych kierunkach.



**Kleszcze**

Ten szyk jest szczególnie efektywny dla jeźdźców, tym bardziej jeśli utworzy się go z kwadratu. Wróg może zostać wzięty w kleszcze i łatwo rozgromiony.

**Jednostki jakie mogą być ustawiane w szyki:**

- **Hiszpanie:**
  rycerz, pikinier, żołnierz piechoty, konkwistador, armata, konny konkwistador
- **Anglicy:**
  żołnierz piechoty, spieszony dragon, strażnik, armata, dragon
- **Patrioci:**
  żołnierz kontynentalny, żołnierz pospolitego ruszenia, armata, kontynentalny kawalerzysta, konny żołnierz pospolitego ruszenia (strzelec)
- **Osadnicy:**
  żołnierz piechoty, spieszony kawalerzysta, armata, kawalerzysta

## 12.3 Doświadczenie

Każda jednostka bojowa w grze No Man's Land zdobywa doświadczenie podczas bitwy. Istnieje pięć poziomów doświadczenia.

Na pierwszym poziomie poprawie ulegają tylko dwa atrybuty (punkty życia i siła ataku), podczas gdy na ostatnim poziomie zwiększają się wszystkie pięć atrybutów:

- **punkty życia**
- **siła ataku**
- **zasięg wzroku**
- **szybkość**
- **zasięg broni**

To oznacza, że doświadczona jednostka ma znaczną przewagę w bitwie nad niedoświadczoną.





## 12.4 Jednostki elitarne i bohaterowie

Każda nacja ma po trzy jednostki elitarne. Jednostka elitarna jest szczególnie silna, leczy rany automatycznie i ma liczne zdolności specjalne (np.: zaklęcia magiczne), które mogą być odkryte w odpowiednim budynku. Użycie tych zdolności zależy od ilości posiadanej many oraz jej poziomu. Każda jednostka elitarna może pojawić się tylko jeden raz na danej mapie u danego gracza. Jeśli zginie, można wyszkolić następną (dalsze informacje o jednostkach elitarnych w rozdziale Nacje).

Niektórzy bohaterowie w kampaniach mają takie same charakterystyki jak jednostki elitarne. Jednakże bohaterów nie można ponownie wyszkolić, bo grają oni kluczową rolę w opowieści. Dlatego też musisz dbać o ich bezpieczeństwo, bo misja zostaje uznana za przegraną, gdy twój bohater zginie.

Poniższa lista ukazuje który bohater jest odpowiednikiem jakiej jednostki elitarnej w poszczególnej kampanii:

- **Hiszpanie:**

| | |
|---|---|
| rewolwerowiec | Carvinez |
| gubernator | Mendoza |

- **Indianie leśni:**

| | |
|---|---|
| szaman zwierząt | Magua |
| szaman duchów | Te-Gle-Ha |

- **Indianie preriowi:**

| | |
|---|---|
| wódz | Spadająca Gwiazda |
| wojownik cienia | Trawiasta Gajówka |
| znachor | Szara Łasica |

- **Anglicy:**

| | |
|---|---|
| traper | Jeremiasz Sanders |
| ojciec pielgrzym | Aaron Harper |

- **Patrioci:**

| | |
|---|---|
| patriota | Samuel Sanders |
| francuski doradca woj. | Frédéric Fouquet |

- **Osadnicy:**

| | |
|---|---|
| grabarz | William (Billy) Sanders |

## 12.5 Forty: budowanie i zdobywanie

Za wyjątkiem Indian preriowych, każda nacja może zbudować fort lub palisadę. Zawsze wznoś forty w strategicznie ważnych miejscach (np. obok złoża złota), tak aby móc je lepiej obronić. Wszystkie jednostki i budynki wewnątrz fortu są bezpieczne od zwykłej broni, jedynie pociski o trajektorii balistycznej (kule armatnie, strzały, itp.) mogą im zagrozić.

Wewnątrz palisad i murów fortu możesz budować wieże, które odstraszą wrogich strzelców.

Będą one automatycznie bronić się przed wrogiem. Dodatkowe bramy pozwolą twoim żołnierzom na opuszczenie fortu (dalsze informacje o budowie fortu znajdziesz w rozdziałach odpowiadającym poszczególnym nacjom).

Fort jest więc ważną strukturą obronną, której powinno się bronić za wszelką cenę. Nawet jeśli tylko jedna wroga jednostka przekroczy mury fortu, staje się on neutralny (oznaczony białym kolorem) i pozostaje taki, jak długo jednostka wroga pozostanie w nim. Będąc byłym właścicielem, nie możesz już zamykać bram, naprawiać murów, ani umieszczać wież wewnątrz. Jeśli wróg zdoła wyeliminować wszystkie twoje jednostki i budynki wewnątrz fortu, fort przechodzi na jego własność, pozwalając mu na stawianie własnych wież i bram w obrębie jego murów. Oczywiście możesz spróbować odbić fort kiedy tylko chcesz.

## 12.6 Kolej żelazna

Kolej pełni znaczącą rolę zarówno w kampaniach, jak i rozgrywce multiplayer. Na przykład: w kampaniach Indianie preriowi muszą zapobiec budowie kolei poprzez ich ziemie, podczas gdy jako Osadnik musisz później ukończyć budowę.

Nie możesz budować kolei na własną rękę, jest ona dostępna tylko w odpowiednich misjach lub trybach rozgrywki multiplayer: „Obroń/Zniszcz szlak kolejowy” oraz „Wyścig budowniczych kolei”. Kolej nie może być zniszczona przez żadnego z graczy.

### 12.6.1 Sterowanie ruchem kolejowym

Możesz kontrolować ruch kolejowy klikając na lokomotywie, sprawiając że będzie jeździć do przodu/do tyłu. Kliknięcie na symbolu Stop zatrzymuje pociąg.

Jeśli pozwolisz, aby pociąg opuścił mapę (jadąc tyłem) w rozgrywce multiplayer, po pewnym czasie otrzymasz posiłki w postaci piechoty.

Możesz także zakwaterować żołnierzy w wagonach doczepionych do składu pociągu i przetransportować ich na dalekie dystanse.

Choć jednostki nie mogą walczyć z wnętrza wagonów, jest to idealna metoda na zaskoczenie przeciwnika żołnierzami wychodzącymi nagle z wagonów.

### 12.6.2 Budowa szlaku kolejowego

Posiadasz stację kolejową w każdej misji uwzględniającej kolej, jednakże nie możesz jej odbudować. Upewnij się, że stacja pozostaje nieuszkodzona – to jedyne miejsce w którym można produkować tory. Aby wyprodukować tory, kliknij na budynek, a następnie na ikonę torów – spowoduje to wyprodukowanie jednostki torów. Jak tylko to się stanie, pojawi się rządek podkładów kolejowych – dopiero jednostka-robotnik (np.: osadnik lub osadniczka) musi położyć właściwe tory, aby twój pociąg mógł po nich podróżować.

Wpierw kliknij na robotniku, a następnie kliknij prawym przyciskiem na żądaną sekcję podkładów. Robotnik zacznie kłaść tory.

Prosimy zauważyć, że należy wyprodukować każdą sekcję torów oddzielnie w stacji. Jednakże możesz ustawić produkcję torów w kolejkę.

Aby wygrać w każdym z trybów multiplayer twój pociąg musi opuścić mapę jadąc do przodu. Jest to tylko możliwe, gdy trasa przed pociągiem jest ukończona. Możesz ponownie wyprodukować zniszczone sekcje torów w stacji i uzupełnić przerwy na trasie.

**RADA:**
Oba tryby rozgrywki multiplayer oferują ci możliwość wyboru nacji, którą będziesz budować szlak kolejowy – możesz wybrać każdą, nawet plemię Indian.




## 12.7 Środki przeciwdziałania

Rozgrywki multiplayer oferują pewne sztuczki, jakie możesz użyć przeciwko wrogiemu graczowi, by zdobyć chwilową przewagę. Tzw. środki przeciwdziałania są aktywowane przez twoje jednostki elitarne i wywierają wpływ na wszystkich wrogich graczy (za wyjątkiem bohaterów i innych jednostek elitarnych).

Najpierw należy wynaleźć środek przeciwdziałania w twoim głównym budynku (np.: kwatera główna, wielki szałas, wigwam wodza). Tylko wtedy twoje jednostki elitarne nabędą możliwość użycia tych specjalnych funkcji. Tylko jeden ze wszystkich ośmiu dostępnych środków przeciwdziałania może być aktywny w danej chwili.

Otrzymasz wiadomość gdy środek przeciwdziałania zostanie użyty. Na prawym krańcu ekranu możesz zobaczyć, który to środek oraz jak długo będzie działał.

Dodatkowo, nad każdą jednostką będącą pod działaniem środka zostanie wyświetlona ikona czaszki.

**Następujące jednostki elitarne mogą używać środków przeciwdziałania:**

| | |
|---|---|
| **Misjonarz** | **HIS** |
| **Szaman duchów** | **LIN** |
| **Wódz** | **PIN** |
| **Ojciec pielgrzym** | **ANG** |
| **Francuski doradca wojskowy** | **PAT** |
| **Szeryf** | **OSA** |

**Dostępne środki to:**



**Plaga:**
Robotnicy wroga wolniej zbierają żywność.



**Chciwość:**
Robotnicy wroga wolniej wydobywają złoto.



**Korniki:**
Robotnicy wroga wolniej ścinają drzewa.



**Pas cnoty:**
Szkolenie jednostek wroga zajmuje więcej czasu.



**Woda ognista:**
Jednostki wroga wyrządzają mniejsze zniszczenia.



**Słabość:**
Odbiera punkty życia wrogim jednostkom.



**Termity:**
Odbiera punkty życia wrogim budynkom.



**Zrzucenie z konia:**
Wrogie jednostki zostają zrzucone z siodła i nie mogą dosiąść ponownie wierzchowców.

**RADA:**
Środek przeciwdziałania działa tak długo, jak długo rzucająca go jednostka elitarna zostaje przy życiu – w innym przypadku natychmiast przestaje działać. Możesz nająć łowców nagród, by przyspieszyć sprawę i "sprzątnąć" wrogą jednostkę (patrz poniżej).

## 12.8 Łowca nagród

Specjalną funkcją rozgrywek multiplayer w No Man's Land są postacie łowców nagród. Łowca nagród ma wyjątkowe zadanie: eliminowanie jednostek elitarnych nieprzyjaciela. Ta jednostka ma 3 różne wcielenia, więc w danej chwili mogą działać trzy z nich na raz.

### 12.8.1 Najem łowców nagród

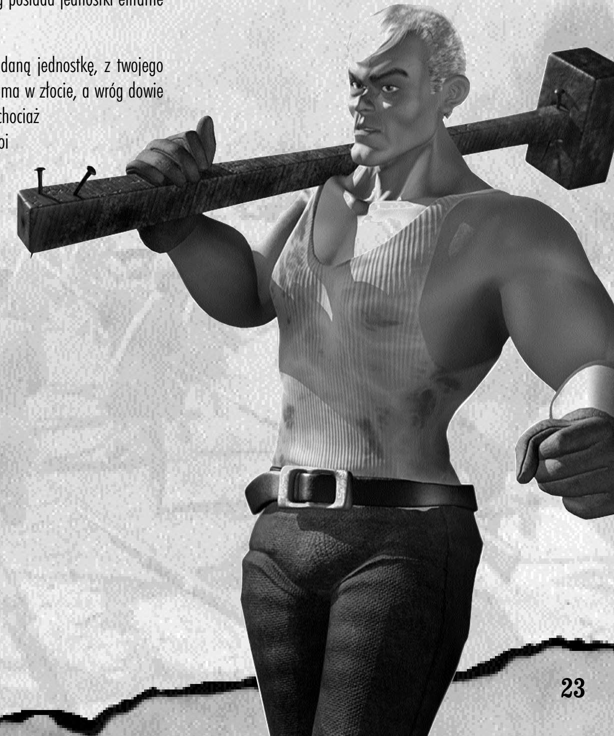
Aby wynająć łowcę nagród, najpierw kliknij na twoim głównym budynku – zobaczysz wtedy ikony łowcy nagród. Gdy kursor myszy znajdzie się nad portretem ujrzysz aktualne ceny usług poszczególnych łowców. Gdy już się zdecydujesz na jednego z nich, kliknij na portrecie. Zobaczysz wtedy małe flagi w różnych kolorach. Flagi te reprezentują twoich przeciwników. Jeśli przesuniesz nad nimi kursorem, zobaczysz, zobaczysz nazwy poszczególnych rywali. Jak tylko klikniesz na małej fladze, ujrzysz czy wróg posiada jednostki elitarne (a jeżeli tak – to jakie).

Możesz wtedy wyznaczyć łowcy daną jednostkę, z twojego konta zostanie mu wypłacona suma w złocie, a wróg dowie się, że wyrusza do niego łowca (chociaż nie wie, kto jest jego celem). Twoi przeciwnicy mogą teraz próbować zwieść łowcę nagród.

### 12.8.2 Przebijanie oferty łowcy nagród

Jeśli chcesz odwieść łowcę od jego celu, musisz zaoferować mu większą sumę niż jego najemca – twój przeciwnik. Tak jak to opisano powyżej, kliknij na budynek główny, a następnie na żądanego łowcę nagród. Wreszcie kliknij na przeciwniku lub jego jednostce elitarnej. Łowca nagród zmieni swoje zlecenie i cel.

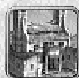
Ten proces może być powtarzany tak długo, aż jednemu z graczy skończy się złoto lub łowca osiągnie swój cel. Wszyscy gracze zostaną powiadomieni o zlikwidowaniu celu przez łowcę.



# 13. Nacje

## 13.1 Hiszpanie (HIS)

### 13.1.1 Hiszpanie – Budynki



**Kwatera główna**
Kwatera główna jest punktem początkowym twojej bazy, może być zbudowana tylko raz. Możesz w niej szkolić kolonistów i kolonistki, wynajmować łowców nagród i odkrywać środki przeciwdziałania, jak również wynaleźć ulepszenie dla ***kolonisty: Sztuka walki.***

Możesz umieścić swoje jednostki w kwaterze. Strzelcy np. żołnierze piechoty) będą bronić się wewnątrz budynku, jak tylko zobaczą zbliżającego się wroga. Twoje jednostki-robotnicy zaniosą zwykle surowce do kwatery, gdy tylko te staną się dostępne.



**Chata**
Chata tworzy miejsce dla sześciu jednostek. Musisz budować nowe chaty, by rozwijać populację. Każda jednostka wymaga przynajmniej jednego mieszkania, większe i potężniejsze z nich (np. statki) wymagają więcej mieszkań. Ilość posiadanych przez ciebie mieszkań wyświetlana jest w pasku statusu na górze.



**Finca**
Finca produkuje żywność. Możesz zbudować farmę tylko na żyznym terenie. Jak tylko farma zostanie zbudowana, możesz wysłać doń do pięciu jednostek robotników (**kolonistów** lub **kolonistek**), by pracowali w polu. Robotnicy zbierają zboże i zabierają je do farmy. Ilość dostępnej żywności wyświetlana jest w pasku statusu na górze. By przyspieszyć produkcję żywności, możesz wynaleźć odpowiednie ***ulepszenia*** na farmie.



**Skład**
Tu składowane jest złoto i drewno oraz żywność przyniesiona przez myśliwych. Jeśli zbudujesz skład blisko miejsca występowania surowców (np. kopalnia czy las), surowce zostaną zaniesione do składu, a nie do kwatery. To oznacza, że surowce będą szybciej dostępne do użytku, ponieważ wcześniej trafią na twoje konto. Jeśli chcesz przyspieszyć wyrąb lasu, możesz wynaleźć odpowiednie ***ulepszenia*** w składzie. Możesz tutaj dodatkowo wynaleźć ulepszenia **„Wzmocnij fort"** oraz **„Gaś ogień"**.



**Kopalnia złota**
Możesz zbudować kopalnię złota tylko na złożu złota. Kiedy tylko budowa zostanie ukończona, możesz wysłać doń kilka jednostek robotników (kolonistów), by wydobywali z niej złoto, które jest automatycznie zabierane do najbliższego składu, trafiając natychmiast na twoje konto. By przyspieszyć wydobycie złota, możesz wynaleźć odpowiednie ulepszenia w kopalni.



**Koszary**
Koszary służą jako obóz szkoleniowy dla następujących jednostek bojowych: rycerz, pikinier, żołnierz piechoty, konkwistador oraz jednostki elitarnej: gubernatora. Możesz tutaj także odkrywać ulepszenia dla gubernatora.

**RADA:**
Jeśli chcesz zbudować potężną armię w krótkim czasie, szkol wojska w kilku koszarach jednocześnie.



**Wybieg dla konia**
Możesz hodować konie na wybiegach i tworzyć jednostki konne Konkwistadorów i Kolonistów. Koloniści mogą się tu uczyć jeździć.



**Skład towarowy**
Skład towarowy służy jako punkt handlowy. Możesz tu sprzedawać drewno i żywność (zobacz w sekcji *Handel*)



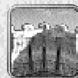
**Doki**
Możesz tu budować okręty wojenne i tworzyć wiele ulepszeń. Możesz tu także budować statki transportowe, służące do przewożenia oddziałów przez wodę.

**RADA:**
Uszkodzone jednostki, znajdujące się w pobliżu doków są automatycznie naprawiane.

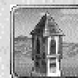


**Magazyn materiałów militarnych**
Tu możesz ulepszać i produkować działa.

**RADA:**
Jeśli magazyn ten zostanie zniszczony, eksploduje i uszkadza pobliskie budynki.



**Fort**
Gdy odkryjesz duży płaski teren znajdujący się w pobliżu ważnego strategicznie miejsca (np. w pobliżu kopali złota), postaw w tymi miejscu fort. Aby zbudować fort, wybierz odpowiednią jednostkę i kliknij przypisaną do fortu ikonę w menu budowania. Miejsce, w którym ma powstać fort możesz wybrać przy użyciu myszy. Rozmiar fortu możesz określić poruszając myszką w dowolnym kierunku. Gdy rozmiar fontu będzie ci odpowiadał kliknij lewym przyciskiem myszy. Fort zostanie zbudowany.



**Wieża**
Wierzę możesz zbudować zarówno na otwartym terenie jak i na zbudowanych wcześniej murach fortu. Początkowo wierzą może pomieścić do trzech jednostek, a po ulepszeniu do czterech jednostek. Jednostki mogące walczyć na odległości (np. piechurzy) automatycznie zaatakują jednostki wroga znajdujące się w pobliżu wierzy, jeśli ich zachowanie w walce nie zostało przestawione na „pasywne". Możesz zwiększyć zasięg wieży. Wieża wykrywa ukryte jednostki nieprzyjaciela.



**Brama**
Bramy możesz umieścić na istniejących murach, tak, aby twoje jednostki mogły wyjść z fortu. Bramy możesz zamykać lub otwierać.



**Rusznikarz**
Nowe ulepszenia zbroi i broni dla piechurów są tworzone u rusznikarza. Tu można tworzyć także strzelców.



**Klasztor**
W klasztorze tworzeni są misjonarze. Ranne jednostki znajdujące się w pobliżu klasztoru są leczone.




## 13.1.2 Hiszpanie – Standardowe jednostki



### Męski kolonista

Męski kolonista to jednostka, wykonująca takie prace jak wznoszenie budynków, wyręb lasu, zdobywanie pożywienia i wydobywanie złota. Po unowocześnieniu, męski kolonista może jeździć konno i posiadać broń. To czyni go lekką jednostką walczącą na odległość. Jednakże, nie będzie już funkcjonował jako jednostka robocza.

| | |
|---|---|
| **Miejsce produkcji** | Kwatera Główna |
| **Główna funkcja** | Jednostka robocza |
| **Broń** | nóż (po unowocześnieniu: strzelba) |
| **Premia do ataku** | przeciw jednostkom walczącym na odległość (tylko z nożem) |
| **Unowocześnienia** | ***Lepszy wyrąb lasu, lepsze wydobywanie złota, lepsze zbieranie żywności, może jeździć konno, może walczyć, lepsze strzelby*** |



### Żeński kolonista

Żeński kolonista to jednostka robocza, stawiająca budowle, tnąca drewno, zbierająca pożywienie i wydobywająca złoto. Żeński kolonista wymaga mniejszej ilości jedzenia niż męski i można ją szybciej wyszkolić.

| | |
|---|---|
| **Miejsce produkcji** | Kwatera Główna |
| **Główna funkcja** | Jednostka robocza |
| **Broń** | nóż |
| **Premia do ataku** | przeciw jednostkom walczącym na odległość |
| **Unowocześnienia** | ***Lepszy wyrąb lasu, lepsze wydobywanie złota, lepsze zbieranie żywności.*** |



### Miecznik

Miecznik to lekka i tania jednostka do walki na krótkim dystansie.

| | |
|---|---|
| **Miejsce produkcji** | baraki |
| **Główna funkcja** | Lekka jednostka bojowa |
| **Broń** | miecz |
| **Premia do ataku** | ***przeciw jednostkom walczącym na odległość*** |



### Oszczepnik

Oszczepnik to mocna jednostka bojowa, posiadająca przewagę przeciw wojskom konnym.

| | |
|---|---|
| **Miejsce produkcji** | baraki |
| **Główna funkcja** | Silna jednostka bojowa |
| **Broń** | oszczep |
| **Premia do ataku** | przeciw jednostkom konnym oraz walczącym na odległość |
| **Unowocześnienia** | *lepszy pancerz.* |



### Piechur

Piechur to wojownik średniego dystansu. Może polować oraz wykrywa zamaskowane jednostki/budowle.

| | |
|---|---|
| **Miejsce produkcji** | baraki |
| **Główna funkcja** | jednostka bojowa, średni dystans |
| **Broń** | strzelba |
| **Premia do ataku** | brak |
| **Unowocześnienia** | lepszy pancerz, lepsze strzelby |



### Konkwistador

Pieszo, konkwistador jest mocną jednostką walczącą na dystans. Na koniu jest jeszcze potężniejszym przeciwnikiem dla piechoty.

| | |
|---|---|
| **Miejsce produkcji** | baraki |
| **Główna funkcja** | silna jednostka walcząca na dystans (pieszo), silna jednostka walcząca w zwarciu (konno) |
| **Broń** | strzelba (pieszo), miecz (konno) |
| **Premia do ataku** | przeciw piechocie (konno) |
| **Unowocześnienia** | *lepszy pancerz, lepsze strzelby* |



### Działo

Działo to potężna jednostka walcząca na dużą odległość, szczególnie przydatna do niszczenia budynków.

| | |
|---|---|
| **Miejsce produkcji** | skład amunicji |
| **Główna funkcja** | bardzo potężna jednostka do walki na dystans |
| **Broń** | kula armatnia |
| **Premia do ataku** | przeciw budynkom oraz okrętom |
| **Unowocześnienia** | *Lepszy proch* |



### Statek transportowy

Statek transportowy jest używany do przewożenia wojska. Początkowo nieuzbrojony, może być później wyposażony w działo w stoczni.

| | |
|---|---|
| **Miejsce produkcji** | Stocznia |
| **Główna funkcja** | transport wojsk |
| **Broń** | brak (po unowocześnieniu 4 lekkie działa) |
| **Premia do ataku** | przeciw budynkom (po unowocześnieniu) |
| **Unowocześnienia** | ***mocniejszy kadłub, włazy do dział*** |



### Okręt wojenny

Hiszpański okręt wojenny jest najpotężniejszym spośród wszystkich jednostek walczących na dystans w grze. Może atakować z dużej odległości cele na lądzie oraz morzu.

| | |
|---|---|
| **Miejsce produkcji** | Stocznia |
| **Główna funkcja** | Potężna jednostka do walki na odległość |
| **Broń** | 12 silnych dział |
| **Premia do ataku** | przeciw budynkom |
| **Unowocześnienia** | *mocniejszy kadłub* |



### Łódź rybacka

Możesz używać łodzi rybackiej do łowienia ryb i zdobywania pożywienia (więcej szczegółów w rozdz. *Zdobywanie Surowców*).

| | |
|---|---|
| **Miejsce produkcji** | Stocznia |
| **Główna funkcja** | zdobywanie pożywienia |
| **Broń** | brak |
| **Premia do ataku** | brak |
| **Unowocześnienia** | ***brak*** |




### 13.1.3 Hiszpanie – jednostki elitarne



**Gubernator**

Używając unowocześnień, gubernator może wpływać na niektóre prace kolonistów i poprawiać zasięg broni oraz widoczności dla niektórych jednostek. Jeśli musi walczyć to tylko jako obrońca. W ataku nie radzi sobie zbyt dobrze.

| | |
|---|---|
| Miejsce produkcji | baraki |
| Główna funkcja | elitarna jednostka obronna |
| Broń | pistolet |
| Premia do ataku | brak |
| Unowocześnienia | *zbieranie podatków, praca akordowa, wizja bojowa* |



**Misjonarz**

Misjonarz to elitarna jednostka obronna, która powinna działać w tle bitwy, ponieważ może wykorzystywać tylko unowocześnienia obronne (patrz dalej w tym rozdziale). Misjonarz może poruszać się konno.

| | |
|---|---|
| Miejsce produkcji | Monastyr |
| Główna funkcja | elitarna jednostka obronna |
| Broń | brak (walczy małym drewnianym krzyżem) |
| Premie do ataku | brak |
| Unowocześnienia | *Unowocześnienia obronne, Wygnanie duchów, Przekaz energii.* |



**Strzelec**

Strzelec jest elitarną jednostką ofensywną, co oznacza, że jest najlepszy do walki na froncie. Jest szybki, potrafi również pływać i nurkować. Dzięki trybowi celowania, może również dokładniej eliminować wroga.

| | |
|---|---|
| Miejsce produkcji | Rusznikarz |
| Główna funkcja | elitarna jednostka ofensywna (silny atak na dystans) |
| Broń | 2 pistolety |
| Premie do ataku | brak |
| Unowocześnienia | *Tryb celowania* |

### 13.1.4 Hiszpanie – unowocześnienia (standardowe)



**Lepszy wyrąb lasu**

Zwiększa szybkość, z jaką koloniści wycinają drzewa. To unowocześnienie występuje w dwóch wersjach.

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | Składzie towarów |
| Dotyczy | męskich oraz żeńskich kolonistów |



**Lepsze wydobywanie złota**

Zwiększa szybkość, z jaką koloniści wydobywają złoto. To unowocześnienie występuje w dwóch wersjach.

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | Kopalni złota |
| Dotyczy | męskich oraz żeńskich kolonistów |



**Lepsze zbieranie żywności**

Zwiększa prędkość, z jaką koloniści zbierają plony z uprawianej ziemi. To unowocześnienie występuje w dwóch wersjach.

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | Farma |
| Dotyczy | męskich oraz żeńskich kolonistów |



**Męski kolonista: umiejętność walki**

Kolonista dostaje strzelbę i wie jak jej użyć.

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | Kwatera główna |
| Dotyczy | męski kolonista |



**Męski kolonista: umiejętność jazdy konno**

Kolonista zyskuje możliwość jazdy konno.

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | Stadnina koni |
| Dotyczy | męski kolonista |



**Lepsze strzelby**

Odkrywa lepsze strzelby i poprawia walory niektórych jednostek w ataku. To unowocześnienie występuje w dwóch wersjach.

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | Rusznikarz |
| Dotyczy | męski kolonista, piechur i konkwistador |



**Lepszy pancerz**

Poprawia pancerze na piersiach jednostek bojowych. To unowocześnienie występuje w trzech wersjach: lekkiej, średniej i ciężkiej.

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | Rusznikarz |
| Dotyczy | Mieczników, piechurów, oszczepników. |



**Gaś pożar**

Zapobiega spaleniu się budynków, jeśli zaczną się palić i automatycznie naprawia je.

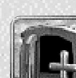
| | |
|---|---|
| Odkrywane w | skład towarów |
| Dotyczy | wszystkich budynków |



**Zwiększ zasięg widzenia wieży**

Zwiększa zasięg widzenia wieży, umożliwiając wcześniejsze wykrywanie przeciwników.. To unowocześnienie występuje w dwóch wersjach.

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | Wieży |
| Używane w | Wieży |



**Zwiększ pojemność wieży**

Zwiększa pojemność wieży.

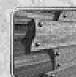
| | |
|---|---|
| Odkrywane w | Wieży |
| Używane w | Wieży |



**Umocnij fort**

Zwiększa poziom energii (ilość punktów trafień) fortu

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | skład towarów |
| Dotyczy | męskich i żeńskich kolonistów |



**Wzmocnij kadłub**

Zwiększa poziom obrony statków (ilość punktów trafień)

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | dokach |
| Dotyczy | okrętu wojennego, statku transportowego |






**Luki dział**
Uzbraja statki transportowe w działa

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | kopalni złota |
| Dotyczy | statków transportowych |



**Lepszy proch**
Zwiększa wartość ataku dział.

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | składzie amunicji |
| Dotyczy | działa |



**Modlitwa**
Zwiększa zasięg leczenia przez Monastyr

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | Monastyr |
| Dotyczy | Monastyr |

## 13.1.5 Hiszpanie – unowocześnienia (jednostki elitarne)



**Wygnanie duchów**
Misjonarz może wygnać duchy.

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | Monastyr |
| Dotyczy | Misjonarz |



**Zbierz podatki**
Gubernator może zbierać podatki. Kiedy wykorzystywane jest to unowocześnienie, przez pewien czas przybywa złota w szybszym tempie.

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | baraki |
| Dotyczy | ubernator |



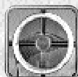
**Praca akordowa**
Przez pewien czas, gubernator ma wpływ na pracę przy wznoszeniu budowli. Dzięki temu zmniejsza czas potrzebny do ich ukończenia.

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | baraki |
| Dotyczy | gubernator |



**Wizja bojowa**
Gubernator zwiększa zasięg widzenia i broni okolicznych jednostek. Ta umiejętność może być użyta tylko raz. Premia dotyczy jednostek własnych oraz przyjacielskich w bliskości gubernatora. Efekt mija z czasem.

| | |
|---|---|
| Odkrywany w | baraki |
| Dotyczy | gubernator |



**Tryb celowania**
Strzelec może eliminować jednostki wroga za pomocą jednego strzału (na krótkim dystansie)

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | rusznikarz |
| Dotyczy | strzelec |

# 13.2 Indianie z lasu (IND)

## 13.2.1 Indianie z lasu – Budynki



**Długi dom**
Długi dom to początek twojej bazy. Można go wybudować tylko raz. Tutaj trenujesz jednostki robocze (**męskiego** oraz **żeńskiego wojownika**), zatrudniasz **poszukiwaczy nagród** i wynajdujesz ***unowocześnienia obronne***.

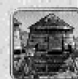
Możesz tu kwaterować jednostki. Dalekosiężne będą się bronić z budynku gdy tylko zobaczą wroga. Jednostki robocze będą przynosić surowce do tego domu.



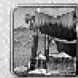
**Namiot**
Namiot zapewnia miejsce dla sześciu jednostek. Potrzebujesz namiotów by rozwijać populację. Każda jednostka potrzebuje co najmniej jednego namiotu. Ilość namiotów, którymi dysponujesz, jest w górnym pasku statusu.



**Pole**
Pole jest wykorzystywane do produkcji żywności. Możesz je utworzyć tylko na żyznej glebie. Gdy tylko je stworzysz, możesz wysłać do pięciu robotników do pracy na nim. Jednostki robotnicze zbierają pożywienie i zanoszą je do budynku na polu. Ilość jedzenia, którą dysponujesz, pojawia się w górnym pasku statusu. Możesz ***unowocześniać*** swoje pola, aby zwiększyć produkcję żywności.



**Skład**
Skład przechowuje złoto, drewno oraz żywność zdobytą przez polowanie. Jeśli postawisz skład blisko miejsca zawierającego surowce (np. kopalni złota lub lasu), materiały są transportowane do składu zamiast do długiego domu. Są zatem szybciej dostępne. Jeśli chcesz przyspieszyć wyrąb lasu, możesz tu wynaleźć unowocześnienia. Do tego możesz wynaleźć fortyfikację palisady oraz gaszenie pożarów.



**Kopalnia złota**
Możesz ją wybudować tylko na złożu złota. Gdy tylko ją skończysz, wyślij kilka jednostek roboczych (męskich lub żeńskich wojowników) aby wydobywać złoto. Jest ono przenoszone do najbliższego składu lub do długiego domu. Aby przyspieszyć wydobywanie złota, możesz wynaleźć stosowne ***unowocześnienia***.



**Obóz szkoleniowy**
Obóz szkoleniowy umożliwia szkolenie jednostek: **pałkarz**, **łucznik**, **włócznik**, **strzelec** oraz **morderca**. Elitarna jednostka rangera pochodzi również stąd.

**PORADA:**
Jeśli chcesz szybko zbudować armię, musisz trenować wojska w kilku obozach.



**Dom handlowy**
Dom handlowy służy do... handlu. Możesz tu kupować i sprzedawać drewno i żywność (zobacz rozdział *Handel*).






**Obóz canoe**

Tutaj możesz produkować i wzbogacać **canoe**. Każda łódź jest prowadzona przez **męskiego wojownika**. Do niej zmieści się jeszcze jedna jednostka. Jeśli umieścisz w niej **strzelającą**, będzie atakować z łodzi.



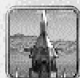
**Garbarnia**

Tutaj wzbogacasz broń oraz ubrania.



**Palisada**

Po znalezieniu dużego płaskiego obszaru na mapie, który ma znaczenie strategiczne (np kopalnia złota), radzimy je wzmocnić palisadą. Aby ją wybudować, wybierz jednostkę roboczą i kliknij na odpowiednim symbolu menu budowania. Możesz wybrać miejsce budowy a pomocą myszy. Poruszając myszą w dowolnym kierunku zmieniasz rozmiar palisady.



**Wieża**

Możesz budować wieże na otwartym lądzie lub bezpośrednio wewnątrz palisady. Początkowo możesz w nich umieścić trzy jednostki, po *unowocześnieniu* cztery. Jednostki strzelające (np. **łucznik**) automatycznie atakują wroga, jeśli nie są nastawieni na zachowanie „pasywne". Możesz zwiększyć zakres widoczności z wieży. Te budowle pozwalają zauważyć jednostki zamaskowane.



**Wejście**

Możesz wybudować wejście do istniejącej palisady, aby twoje jednostki mogły opuścić fort. Możesz otwierać i zamykać przejście.



**Chata szamana**

Tutaj możesz wyszkolić: szamana zwierzęcego oraz szamana duchowego. Oraz kilka *unowocześnień*.



**Zwierzęcy totem**

Potężne czary oraz kamuflaż są siłą szamana zwierzęcego. Tutaj możesz je odkryć.

### 13.2.2. Indianie z drzew – standardowe jednostki



**Męski wojownik**

Męski wojownik to jednostka robocza, która może wznosić budynki, ciąć drewno, zbierać zboże oraz wydobywać złoto. Jest lekką jednostką do walki w zwarciu.

| | |
|---|---|
| **Miejsce produkcji** | długi dom |
| **Główna funkcja** | jednostka robocza |
| **Broń** | tomahawk |
| **Premia do ataku** | przeciw jednostkom dalekosiężnym |
| **Unowocześnienia** | *lepsze cięcie lasu, wydobywanie złota, uprawianie ziemi, samouzdrawianie*. |



**Żeński wojownik**

Kobieta to prosta jednostka robocza zdolna do wznoszenia budynków cięcia drewna, zbierania zboża i wydobywania złota. Wymaga mniej jedzenia niż męski wojownik i można ją szybciej wyszkolić.

| | |
|---|---|
| **Miejsce produkcji** | długi dom |
| **Główna funkcja** | jednostka robocza |
| **Broń** | nóż |
| **Premia do ataku** | przeciw jednostkom dalekosiężnym |
| **Unowocześnienia** | *lepsze cięcie lasu, wydobywanie złota, uprawianie ziemi, samouzdrawianie.* |



**Pałkarz**

Pałkarz to tania i prosta jednostka bojowa.

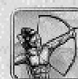
| | |
|---|---|
| **Miejsce produkcji** | obóz szkoleniowy |
| **Główna funkcja** | średnia jedn. do walki w zbliżeniu |
| **Broń** | Pałka |
| **Premia do ataku** | przeciw jednostkom dalekosiężnym |
| **Unowocześnienia** | *samouzdrawianie*. |



**Włócznik**

Włócznik to średnia jednostka bojowa, skuteczna przeciwko jednostkom konnym. Może nurkować oraz ukrywać się, dzięki czemu jest idealny do ataków z zaskoczenia.

| | |
|---|---|
| **Miejsce produkcji** | obóz treningowy |
| **Główna funkcja** | średnia jednostka bojowa |
| **Broń** | włócznia |
| **Premia do ataku** | przeciw jednostkom dalekosiężnym oraz jednostkom konnym. |
| **Unowocześnienia** | *włócznia bojowa, ochronne ubrania, kamuflaż, samoleczenie.* |



**Łucznik**

Łucznik to lekka jednostka dalekosiężna. Można go wyposażyć w płonące strzały, skuteczne przeciw statkom i budynkom. Może nurkować i maskować się. Może polować i oprawiać zwierzynę.

| | |
|---|---|
| **Miejsce produkcji** | obóz treningowy |
| **Główna funkcja** | lekka jednostka dalekosiężna |
| **Broń** | łuk i strzała |
| **Premia do ataku** | przeciw statkom i budynkom (po unowocześnieniach) |
| **Unowocześnienia** | *lepszy łuk i strzała, płonąca strzała, ochronne ubranie, kamuflaż, samoleczenie* |



**Strzelec**

Strzelec to silna jednostka bojowa, która potrafi nurkować i maskować się. Potrafi również polować i oprawiać zwierzynę. Wykrywa zamaskowane jednostki oraz budynki.

| | |
|---|---|
| **Miejsce produkcji** | obóz szkoleniowy |
| **Główna funkcja** | silna jednostka dalekosiężna |
| **Broń** | strzelba |
| **Premia do ataku** | brak |
| **Unowocześnienia** | *ochronne ubranie, kamuflaż, samoleczenie.* |






**Zabójca**
Zabija. Poza tym ma niewielkie zdolności w walce. Potrafi jednak zakopać się w ziemi i czekać na wroga (wyjątek: jednostki elitarne oraz bohaterowie zostaną jedynie zranieni).

| | |
|---|---|
| Miejsce produkcji | obóz szkoleniowy |
| Główna funkcja | lekka jednostka bojowa |
| Broń | 2 noże |
| Premia do ataku | brak |
| Unowocześnienia | *ubranie ochronne, zakopywanie się, samoleczenie*. |



**Canoe (czyt. Kanu)**
Obsadzone przez jednego męskiego wojownika, ma miejsce na kolejną jednostkę. Dalekosiężna zaatakuje wroga, gdy tylko go zobaczy z łódki.

| | |
|---|---|
| Miejsce produkcji | obóz canoe |
| Główna funkcja | wodna jednostka bojowa (gdy obsadzona przez jednostkę dalekosiężną) |
| Broń | brak (jednostka dalekosiężna) |
| Premia do ataku | zależne od jednostki dalekosiężnej |
| Unowocześnienia | *wzmocnione canoe, samoleczenie*. |

## 13.2.3 Indianie z lasu – jednostki elitarne



**Ranger**
Ranger to jedyna jednostka w grze, która jest zamaskowana przez cały czas. Jego szybkość oraz daleki zasięg widzenia, a także zdolność nurkowania, czynią z niego idealnego zwiadowcę. Należy go jednak trzymać z dala od wieży, gdyż te mogą go zdemaskować. Ranger jest jednostką obronną, niezdolną do ataku.

| | |
|---|---|
| Miejsce produkcji | obóz szkoleniowy |
| Główna funkcja | defensywna jednostka obronna, elitarny zwiadowca |
| Broń | nóż |
| Premia do ataku | brak |
| Unowocześnienia | *samouzdrawianie*. |



**Szaman zwierzęcy**
Szaman zwierzęcy rozumie się z naturą i zwierzętami, dzięki czemu kontroluje je. Potrafi przywołać: wilka, niedźwiedzia oraz dzikiego kota. Po przywołaniu jednostka może być sterowana. Zwierzę przenosi swoje umiejętności na wszystkie jednostki w pobliżu (porównywalnie z unowocześnieniami elitarnych jednostek). Każde zwierzę zmniejsza poziom dodatkowej energii szamana, więc szaman może wpływać na niewielką ilość zwierząt na raz. Jeśli szaman umrze, wszystkie przywołane przezeń zwierzęta znikną.

| | |
|---|---|
| Miejsce produkcji | Chata szamana |
| Główna funkcja | elitarna jednostka obronna |
| Broń | Laska |
| Premia do ataku | brak |
| Unowocześnienia | *samouzdrawianie, przywoływanie niedźwiedzia, przywoływanie wilka, przywoływanie dzikiego kota*. |



**Szaman duchowy**
Szaman duchowy może przywoływać duchy z ciał. Te duchy mogą być przezeń kontrolowane. Ilość duchów, które może przywołać, zależy od dodatkowej energii. Ponieważ ma władzę nad duchami, może przegnać duchy wroga. Może również korzystać z unowocześnień obronnych.

| | |
|---|---|
| Miejsce produkcji | Chata szamana |
| Główna funkcja | elitarna jednostka obronna |
| Broń | laska |
| Premia do ataku | brak |
| Unowocześnienia | *samoleczenie, unowocześnienia obronne, wygnanie duchów, przywołanie duchów*. |



**Duch**
Duch jest przywoływany z ciała przez szamana duchowego. Duch może przechodzić przez lasy oraz jednostki. Tylko wysokość oraz góry mogą stanąć mu na drodze. Broń nic mu nie robi. Aby wrócić do krainy umarłych, wysysa energię życiową z wroga. Gdy ma jej wystarczająco, znika. Ponieważ wymaga istnienia szamana, znika, gdy ten umrze.

| | |
|---|---|
| Miejsce produkcji | ciała |
| Główna funkcja | średnia jednostka bojowa oraz zwiadowca |
| Broń | atakuje poziom energii |
| Premia do ataku | brak |
| Unowocześnienia | *brak* |

## 13.2.4 Indianie z lasu unowocześnienia (standardowe)



**Lepszy wyrąb lasu**
Zwiększa szybkość, z jaką koloniści wycinają drzewa. To ***unowocześnienie*** występuje w dwóch wersjach.

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | Składzie towarów |
| Dotyczy | męskich oraz żeńskich kolonistów |



**Lepsze wydobywanie złota**
Zwiększa szybkość, z jaką koloniści wydobywają złoto. To unowocześnienie występuje w dwóch wersjach.

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | Kopalni złota |
| Dotyczy | męskich oraz żeńskich kolonistów |



**Lepsze zbieranie żywności**
Zwiększa prędkość, z jaką koloniści zbierają plony z uprawianej ziemi. To unowocześnienie występuje w dwóch wersjach.

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | Pole |
| Dotyczy | męskich oraz żeńskich kolonistów |



**Lepszy łuk oraz strzały**
Zwiększają wartość ataku dla łuczników. Występuje w dwóch wersjach.

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | garbarnia |
| Dotyczy | łuczników |





**Lepsze ubranie ochronne**
Zwiększa ilość punktów trafień dla jednostki. To unowocześnienie występuje w trzech wersjach: lekkiej, średniej oraz mocnej.

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | garbarnia |
| Dotyczy | łucznik, strzelec, włócznik, zabójca. |



**Gaś pożary**
Zapobiega doszczętnemu spaleniu budynków i automatycznie je naprawia.

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | kład towarów |
| Dotyczy | wszystkich budynków |



**Zwiększ zasięg widzenia wież**
Unowocześnienie umożliwiające wykrywanie wroga z większej odległości. Występuje w dwóch wersjach.

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | wieży |
| Dotyczy | wieży |



**Zwiększ pojemność wieży**
Umożliwia umieszczenie większej ilości jednostek w wieży

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | wieży |
| Dotyczy | wieży |



**Umocnij palisadę**
Palisada jest trudniejsza do zniszczenia (więcej punktów trafień)

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | skład towarów |
| Dotyczy | palisady |



**Włócznia bojowa**
Włócznik otrzymuje lepszą włócznię, zwiększając swą wartość ataku.

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | garbarni |
| Dotyczy | włócznika |



**Kolczasta maczuga**
Pałkarz otrzymuje kolczastą maczugę. Z drogi!

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | garbarni |
| Dotyczy | Pałkarza |



**Płonąca strzała**
Łucznik samoczynnie strzela płonącymi strzałami, jeśli celuje w statki bądź budynki. Te strzały powodują więcej zniszczeń.

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | garbarni |
| Dotyczy | łucznika |



**Zakopywanie się**
Zabójcy mogą się zakopać pod ziemią. Są niewidzialne dla jednostek wroga (poza tymi, które widzą jednostki ukryte). Eliminuje każdego na swej drodze.

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | chata szamana |
| Dotyczy | zabójca |



**Mocniejsze canoe**
Canoe zyskuje dodatkowe punkty trafień

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | obóz canoe |
| Dotyczy | Canoe |



**Kamuflaż**
Niektóre jednostki zyskują możliwość zamaskowania się i pozostają niewidoczne dla wroga przez pewien czas.

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | totem zwierzęcy |
| Dotyczy | łucznik, strzelec, włócznik |



**Samouzdrawianie**
Wszyscy Indianie z Lasu odzyskują zdrowie, gdy dać im na to czas.

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | chata szamana |
| Dotyczy | wszystkich jednostek |

### 13.2.5 Indianie z lasu – unowocześnienia (elitarne jednostki)



**Przywoływanie wilków**
Szaman zwierzęcy może przywołać wilka. Wartość ataku jednostek w pobliżu wilka rośnie. Ilość przywołanych wilków zależy od dodatkowej energii szamana.

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | totem zwierzęcy |
| Dotyczy | szaman zwierzęcy |



**Przywoływanie dzikich kotów**
Wszystkie jednostki w pobliżu przywołanego przez szamana kota poruszają się szybciej. Ilość przywołanych zwierząt zależy od dodatkowej energii szamana.

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | totem zwierzęcy |
| Dotyczy | szaman zwierzęcy |



**Przywoływanie niedźwiedzia**
Wszystkie jednostki w pobliżu przywołanego niedźwiedzia zyskują dodatkowe punkty trafień. Ilość przywołanych zwierząt zależy od dodatkowej energii szamana.

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | totem zwierzęcy |
| Dotyczy | szaman zwierzęcy |



**Przywoływanie duchów**
Szaman duchowy może przywołać duchy z ciał. Ilość przywołanych zwierząt zależy od dodatkowej energii szamana.

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | chata szamana |
| Dotyczy | szaman duchowy |



**Wygnanie duchów**
Szaman duchowy może wygnać duchy znajdujące się w jego pobliżu.

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | chata szamana |
| Dotyczy | szamana duchowego |




## 13.3 Indianie z Prerii (INP)

### 13.3.1 Indianie z prerii – budynki



**Namiot wodza**

Namiot wodza to pierwszy budynek w bazie. Można go wybudować tylko raz. Szkoli się tu jednostki: męskiego oraz żeńskiego wojownika, zatrudnia łowców nagród oraz wynajduje unowocześnienia obronne. W namiocie wroga możesz gromadzić jednostki. Dalekosiężne automatycznie zaatakują wroga, gdy znajdzie się w pobliżu.

**PORADA:**
Namiot wodza może być spakowany i przeniesiony przy użyciu zaprzęgów.



**Namiot**

Namiot zapewnia miejsce sześciu jednostkom. Potrzebujesz namiotów, aby móc budować kolejne jednostki. Każda jednostka wymaga co najmniej jednego namiotu. Ilość namiotów, które posiadasz, widać na górnym pasku statusu.

**PORADA:**
Namioty również można pakować.



**Pole**

Pole jest używane do produkcji jedzenia. Można je założyć tylko na żyznej glebie. Obsługuje je do pięciu jednostek roboczych (**męskich** lub **żeńskich wojowników**). Ilość pożywienia, którą dysponujesz, widać na górnym pasku statusu. W budynku na polu możesz wynaleźć ***unowocześnienia***.



**Skład**

Skład przechowuje złoto, drewno oraz pożywienie zdobyte drogą polowania.

Jeśli wybudujesz skład blisko źródła surowców, szybciej staną się dostępne. Jeśli chcesz przyspieszyć wyrąb lasu, tutaj znajdziesz stosowne ***unowocześnienie***. Tutaj również wynajdziesz ***gaszenie pożarów***.



**Kopalnia złota**

Możesz ją wybudować jedynie na złożu złota. Pracują w niej jednostki robocze. Złoto jest automatycznie przenoszone do najbliższego składu. Tu również znajdziesz ***unowocześnienia***, po zastosowaniu których złoto będzie wydobywane szybciej.



**Namiot szkoleniowy**

Poniższe jednostki są tu budowane: łucznik, strzelec, włócznik, zwiadowca, wojownik i elitarny wojownik cienia.

**PORADA:**
Namiot szkoleniowy można pakować i przewozić za pomocą zaprzęgu.

**PORADA:**
Jeśli chcesz szybko stworzyć armię, wybuduj kilka obozów szkoleniowych.



**Stadnina koni**

Tutaj rodzą się konie; tu też produkujesz jednostki konne: wojownika, łucznika, strzelca, włócznika oraz zwiadowcę.



**Namiot handlowy**

Transakcje handlowe: sprzedaż i kupno drewna oraz pożywienia (patrz rozdział *Handel*)

**PORADA:**
Namiot handlowy może być spakowany i przewieziony.



**Obóz canoe**

Tutaj produkujesz i ulepszasz canoe. Steruje nim męski wojownik. Możesz obsadzić canoe jednostką dalekosiężną, wtedy będziesz dysponował ogniem z łodzi.



**Namiot badawczy**

Tutaj usprawnia się bronie oraz ubrania.

**PORADA:**
Namiot badawczy może być spakowany i przewieziony.

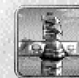


**Wieża obserwacyjna**

Wieża służy do obrony obozowiska. Widzi z daleka jednostki wroga. Jest na stałe zamaskowana i może być wykryta tylko przez niektóre jednostki.

Do dwóch jednostek można obsadzić w wieży. Jeśli to jednostki dalekosiężne, będą strzelać gdy tylko zobaczą wroga. Wieża wykrywa jednostki zakamuflowane.

**PORADA:**
Wieża obserwacyjna może być spakowana i przewieziona. W takim wypadku jednostki ją oczywiście opuszczają.



**Totem**

Można tu wynaleźć różne ***unowocześnienia***.



**Namiot medyka**

Tutaj szkoli się elitarną jednostkę medyka. Tu również odkrywa się jego potężne czary.

**PORADA:**
Można go spakować i przewieźć.



**Namiot starszyzny**

Tutaj szkoli się elitarną jednostkę Wodza oraz odkrywa się unowocześnienia dla wodza oraz wojownika cienia.

**PORADA:**
Można go spakować i przewieźć.




## 13.3.2 Indianie z prerii – jednostki standardowe



**Męski wojownik**

Męski wojownik to jednostka robocza do ścinania drewna, kopania złota, wznoszenia budynków oraz zdobywania pożywienia. Jest lekką jednostką bojową.

| | |
|---|---|
| Miejsce produkcji | namiot wodza |
| Główna funkcja | jednostka robocza |
| Broń | tomahawk |
| Premia do ataku | przeciw jednostkom dalekosiężnym |
| Unowocześnienia | *lepsza wycinka lasu, lepsze wydobywanie złota, lepsza uprawa ziemi, samouzdrawianie.* |



**Żeński wojownik**

Żeński wojownik to prosta jednostka robocza wznosząca budynki, tnąca drewno, kopiąca złoto lub zdobywająca pożywienie. Wymaga mniej jedzenia niż męski wojownik; również szkoli się ją szybciej.

| | |
|---|---|
| Miejsce produkcji | namiot wodza |
| Główna funkcja | jednostka robocza |
| Broń | nóż |
| Premia do ataku | przeciw jednostkom dalekosiężnym |
| Unowocześnienia | *lepsza wycinka lasu, lepsze wydobywanie złota, lepsza uprawa ziemi, samouzdrawianie.* |



**Łucznik**

Łucznik to lekka jednostka dalekosiężna, mogąca poruszać się konno. Płonące strzały dają mu przewagę przeciwko statkom oraz budynkom. Potrafi polować i oprawiać zwierzynę. Konno zyskuje premię do ataku przeciw piechurom.

| | |
|---|---|
| Miejsce produkcji | namiot szkoleniowy |
| Główna funkcja | lekka jednostka dalekosiężna |
| Broń | łuk i strzała |
| Premia do ataku | przeciw statkom i budynkom (unowocześnienie: płonące strzały), przeciw piechurom (konno) |
| Unowocześnienia | *lepszy łuk i strzała, płonąca strzała, ochronne ubranie, samouzdrawianie* |



**Strzelec**

Strzelec to silna jednostka dalekosiężna, zdolna do jazdy konno. Strzelec może polować oraz oprawiać zwierzynę. Konno zyskuje premię do ataku przeciw piechurom.

| | |
|---|---|
| Miejsce produkcji | namiot szkoleniowy |
| Główna funkcja | silna jednostka dalekosiężna |
| Broń | strzelba |
| Premia do ataku | przeciw piechurom (konno) |
| Unowocześnienia | *ochronne ubranie, samouzdrawianie* |



**Włócznik**

Włócznik to średnia jednostka bojowa, zdolna do jazdy konno. Zyskuje wtedy premię przeciw piechurom.

| | |
|---|---|
| Miejsce produkcji | namiot szkoleniowy |
| Główna funkcja | średnia jednostka dalekosiężna |
| Broń | włócznia |
| Premia do ataku | przeciw piechurom (konno) |
| Unowocześnienia | *włócznia balistyczna, ochronne ubrania, samoleczenie.* |



**Zwiadowca**

Zwiadowca to lekka jednostka bojowa, która może poruszać się konno oraz ma ogromny zasięg widzenia. Konno zyskuje premię do ataku przeciw piechocie. Wykrywa jednostki zamaskowane.

| | |
|---|---|
| Miejsce produkcji | namiot szkoleniowy |
| Główna funkcja | lekka jednostka bojowa |
| Broń | nóż |
| Premia do ataku | przeciw piechurom (konno), przeciw jednostkom konnym (pieszo) |
| Unowocześnienia | *ochronne ubrania, samoleczenie.* |



**Wojownik**

Wojownik wyposażony w tomahawk to średnia jednostka krótkodystansowa.

| | |
|---|---|
| Miejsce produkcji | namiot szkoleniowy |
| Główna funkcja | średnia jednostka krótkodystansowa |
| Broń | tomahawk |
| Premia do ataku | przeciw jednostkom dalekosiężnym |
| Unowocześnienia | ochronne ubrania, samoleczenie. |



**Canoe (czytaj Kanu)**

Prowadzi je wojownik, może zmieścić jeszcze jedną jednostkę. Jednostki dalekosiężne strzelają z pokładu.

| | |
|---|---|
| Miejsce produkcji | obóz canoe |
| Główna funkcja | bojowa jednostka wodna (z jednostką dalekosiężną na pokładzie) |
| Broń | brak (jednostka dalekosiężna) |
| Premia do ataku | zależny od jednostki dalekosiężnej |
| Unowocześnienia | *wzmocnione canoe, samoleczenie.* |

## 13.3.3 Indianie z prerii – jednostki elitarne



**Wojownik cienia**

Wojownik cienia to silna jednostka dalekosiężna, zdolna do jazdy konno. Zabija przeciwnika jednym strzałem. Jego wizja bojowa zwiększa zasięg widzenia pobliskich jednostek.

| | |
|---|---|
| Miejsce produkcji | namiot szkoleniowy |
| Główna funkcja | elitarna jednostka ofensywna |
| Broń | nóż |
| Premia do ataku | brak |
| Unowocześnienia | *wizja bojowa, śmiertelne uderzenie, samoleczenie* |



**Wódz**

Wódz to silna jednostka dalekosiężna, zdolna do jazdy konno. Wódz może odkrywać obszary na mapie, włączać unowocześnienia obronne oraz przeganiać duchy.

| | |
|---|---|
| Miejsce produkcji | namiot starszyzny |
| Główna funkcja | elitarna jednostka obronna |
| Broń | laska |
| Premia do ataku | brak |
| Unowocześnienia | *unowocześnienia obronne, zwiadowca, wygnanie duchów, samoleczenie* |



**Medyk (znachor)**

Posiada potężne zdolności magiczne. Jego czary niszczą jednostki oraz budowle. Ponieważ porusza się wolno, powinien mieć zawsze eskortę.

| | |
|---|---|
| Miejsce produkcji | namiot medyka |
| Główna funkcja | elitarna jednostka obronna z bojową magią ofensywną |
| Broń | laska |
| Premia do ataku | brak |
| Unowocześnienia | *magia burzy, magia eksplozji, magia reinkarnacji, dodatkowa energia, samoleczenie* |



## 13.3.4 Indianie z prerii – unowocześnienia (standardowe)



**Lepszy wyrąb lasu**
Zwiększa szybkość, z jaką koloniści wycinają drzewa. To unowocześnienie występuje w dwóch wersjach.

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | Składzie towarów |
| Dotyczy | męskich oraz żeńskich kolonistów |



**Lepsze wydobywanie złota**
Zwiększa szybkość, z jaką koloniści wydobywają złoto. To unowocześnienie występuje w dwóch wersjach.

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | Kopalni złota |
| Dotyczy | męskich oraz żeńskich kolonistów |



**Lepsze zbieranie żywności**
Zwiększa prędkość, z jaką koloniści zbierają plony z uprawianej ziemi. To unowocześnienie występuje w dwóch wersjach.

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | Pole |
| Dotyczy | męskich oraz żeńskich kolonistów |



**Lepszy łuk oraz strzała**
Zwiększa siłę ataku łucznika. Unowocześnienie występuje w dwóch wersjach

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | namiot badawczy |
| Dotyczy | łuczników |



**Lepsze ochronne ubranie**
Zwiększa il. punktów trafień dla niektórych jednostek. Unowocześnienie istnieje w trzech wariantach lekkim, średnim oraz mocnym.

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | namiot badawczy |
| Dotyczy | łucznik, strzelec, włócznik, wojownik, zwiadowca |



**Gaszenie pożarów.**
Budynki nie spłoną, gdy zostaną zapalone, oraz same się naprawią.

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | skład towarowy |
| Dotyczy | wszystkich budynków. |



**Włócznia balistyczna**
Zwiększa siłę ataku włócznika.

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | namiot badawczy |
| Dotyczy | włócznika |



**Samoleczenie**
Wszyscy Indianie z Prerii regenerują swoje zdrowie.

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | totem |
| Dotyczy | wszystkich jednostek |



**Płonąca strzała**
Zwiększa skuteczność łucznika w starciu z budynkami oraz statkami.

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | namiot badawczy |
| Dotyczy | łucznik |



**Wzmocnione canoe**
Zwiększa ilość punktów trafień canoe.

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | obozie canoe |
| Dotyczy | Canoe |



## 13.3.5 Indianie z Prerii – unowocześnienia (jednostki elitarne)



**Szpiegowanie**
Wódz może odkryć obszary na mapie.

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | namiocie starszyzny |
| Dotyczy | wódz |



**Dodatkowa energia**
Medyk otrzymuje dodatkowe punkty magiczne i może używać częściej czarów.

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | totem |
| Dotyczy | medyk |



**Magia eksplozji**
Medyk może wykonywać eksplodującą magię, niszcząc jednostki wroga

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | namiot medyka |
| Dotyczy | medyk |



**Magia burzy**
Medyk może przywoływać burze, niszcząc budynki wroga.

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | namiot medyka |
| Dotyczy | medyk |



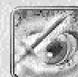
**Reinkarnacja**
Medyk może przywołać wilka bojowego z ciała.

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | namiot medyka |
| Dotyczy | medyk |



**Śmiertelne uderzenie**
Wojownik cienia może likwidować wroga jednym pociągnięciem noża.

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | namiot badawczy |
| Dotyczy | wojownik cienia |



**Wizja bitewna**
Wojownik cienia może zwiększać pole widzenia i zasięg broni pobliskich jednostek

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | namiot badawczy |
| Dotyczy | wojownik cienia |



**Wygnanie duchów**
Wódz może przegnać duchy.

| | |
|---|---|
| Odkrywane w | namiot starszyzny |
| Dotyczy | wódz |




## 13.4 Anglicy (ANG)

### 13.4.1 Anglicy – budynki



**Ratusz**

Ratusz, to punkt startowy twojej bazy. Można zbudować go tylko raz. Możesz tu trenować ***mężczyzn*** i ***kobiety pionierów***, wynajmować ***łowców nagród***, przeprowadzać badania nad ulepszeniami kasy, oraz ulepszeniem ***„Pionier naucz się walczyć"***.

W ratuszu możesz także zakwaterowywać swoje jednostki. Jednostki atakujące z dystansu (np. **piechurzy**) będą bronić się z budynku, gdy tylko zbliżą się przeciwnicy. Robotnicy gromadzą w ratuszu surowce, złoto i drewno. Są one dostępne natychmiast po przyniesieniu do ratusza.



**Siedlisko**

Siedlisko zapewnia przestrzeń życiową dla sześciu jednostek. Jest ono niezbędne do rozwoju populacji. Większe jednostki, jak statki i wyjątkowo potężne oddziały, wymagają więcej niż jednego siedliska. Liczba siedlisk, które obecnie posiadasz, jest wyświetlona w górnym pasku stanu.



**Młyn**

Młyn służy do produkcji żywności. Młyn można zbudować tylko na urodzajnej ziemi. Gdy zostanie stworzony, możesz wysłać do niego 1-5 robotników (***mężczyzn*** lub ***kobiety pionierów***), aby pracowali w polu. Robotnicy będą zbierać kukurydzę i zabierać pożywienie do młyna. Ilość obecnie posiadanego przez ciebie pożywienia znajduje się na górnym pasku stanu. Możesz zwiększać produkcję żywności, wykonując badania nad odpowiednimi ***ulepszeniami*** w młynie.



**Magazyn**

Magazyn służy do przechowywania złota i drewna, jak również jednostek pożywienia, uzyskanych w polowaniu na zwierzynę. Jeśli zbudujesz magazyn nieopodal złóż naturalnych (n.p. kopalni złota, lub lasów), surowce będą zanoszone do magazynu, zamiast do ratusza. Oznacza to, że będą szybciej dostępne, gdyż natychmiast zostaną dodane do twoich zapasów. Jeśli chcesz przyśpieszyć ścinanie drewna, w magazynie możesz opracować odpowiednie ***ulepszenia***. Dodatkowo, możesz przeprowadzić badania ***„Fortyfikuj fort"*** oraz ***„Gaszenie"***.



**Kopalnia złota**

Kopalnię złota możesz zbudować na złożu złota. Jak tylko budowa zostanie ukończona, możesz wysłać kilku robotników (***mężczyzn*** lub ***kobiet pionierów***), aby wykopywali złoto. Złoto zostanie automatycznie zaniesione do najbliższego magazynu i od razu będziesz mógł z niego skorzystać. Aby przyśpieszyć wykopywanie złota, możesz opracować w kopalni złota odpowiednie ***ulepszenia***.



**Koszary**

Koszary są obozem treningowym dla następujących jednostek: ***strażników, psów, piechurów, dragonów*** oraz ***armat***.

**PODPOWIEDŹ:**

Jeśli chcesz szybko rozwinąć potężną armię, powinieneś jednocześnie budować jednostki w kilku koszarach.



**Stajnie**

W stajniach możesz hodować konie i tworzyć następujące jednostki konne, ***strażnika, dragona*** oraz ***mężczyznę pioniera***. To tutaj ***mężczyzna pionier*** może nauczyć się jeździć.



**Skład handlowy**

Skład handlowy jest twoim centrum handlu. Tutaj możesz sprzedawać lub kupować drewno i żywność (patrz: rozdział *o* ***handlu***).



**Port**

W porcie możesz konstruować potężne ***okręty wojenne***, a także poprawiać ich współczynniki przy użyciu różnych ***ulepszeń***. Możesz tu budować także ***statki transportowe***, które pozwolą ci przerzucać wojska przez przeszkody wodne.

**PODPOWIEDŹ:**

Jeśli doprowadzisz do doków uszkodzone jednostki, zostaną automatycznie naprawione.



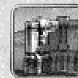
**Kuźnia**

***Kuźnia*** służy do tworzenia elitarnych jednostek pancernych, oraz opracowywania ***ulepszeń zbroi*** i broni dla ***piechurów***, oraz ulepszeń dla ***kowali***.



**Kościół**

Kościół służy do trenowania elitarnych jednostek ***ojców pielgrzymów***. Ranne jednostki, znajdujące się w bezpośredniej bliskości kościoła, są automatycznie leczone.



**Fort**

Gdy znajdziesz duży, płaski, ważny strategicznie (np. zawierający kopalnię złota) obszar na mapie, zalecamy, abyś zbudował w tym miejscu fort. Aby zbudować fort, zaznacz robotnika i kliknij na odpowiedni symbol w menu budowy. Używając myszki możesz wybrać miejsce budowy i umieścić budynek. Poruszając myszką we wszystkich kierunkach, możesz wybrać rozmiar fortu. Gdy już będziesz zadowolony z rozmiaru, kliknij lewym przyciskiem myszki. Fort zostanie wówczas zbudowany.



**Wieża**

Wieże możesz budować w otwartym terenie, lub w ramach murów obronnych fortu. Z początku wieże można obsadzać maksymalnie trzema jednostkami, zaś po ***ulepszeniu*** – czterema. Jednostki atakujące z dystansu (np. piechurzy) będą automatycznie atakować jednostki przeciwnika z wieży, przy założeniu, że ich zachowanie w bitwie nie zostanie ustawione na „pasywne". Można zwiększać pole widzenia wież. Wieże mogą wykrywać zakamuflowane jednostki przeciwnika.



**Brama**

W ramach istniejących murów fortu możesz budować bramy, które pozwolą wydostawać się jednostkom. Bramy można ręcznie otwierać i zamykać.



**Chata traperów**

W chacie ***traperów*** trenuje się elitarne jednostki traperów oraz odpowiednie ***ulepszenia***. Ranne jednostki, znajdujące się blisko chaty traperów, są automatycznie leczone.




## 13.4.2 Anglicy – jednostki standardowe



### Mężczyzna pionier

Mężczyzna pionier, to jednostka robocza. Może konstruować budynki, ścinać drzewa, zbierać pożywienie oraz wykopywać złoto. Po ulepszeniu, mężczyzna pionier może jeździć konno oraz używać karabinu. Po tym ulepszeniu jest on lekką jednostką strzelecką, jednak nie będzie już mógł funkcjonować, jako siła robocza.

| | |
|---|---|
| **Miejsce produkcji** | Ratusz |
| **Główna funkcja** | Jednostka robocza |
| **Broń** | Nóż (po ulepszeniu karabin) |
| **Premia do ataku** | Przeciwko jednostkom strzeleckim (tylko przy użyciu noża) |
| **Ulepszenia** | ***Ulepszenie wycinki lasu, ulepszenie wydobycia złota, ulepszenie rolnictwa, nauka jazdy konnej, nauka walki, ulepszenie broni.*** |



### Kobieta pionier

Kobieta pionier, to jednostka robocza. Może konstruować budynki, ścinać drzewa, zbierać pożywienie oraz wykopywać złoto. Kobieta pionier wymaga mniej pożywienia niż mężczyzna pionier, można ją także szybciej tworzyć.

| | |
|---|---|
| **Miejsce produkcji** | Ratusz |
| **Główna funkcja** | Jednostka robocza |
| **Broń** | Nóż |
| **Premia do ataku** | Przeciwko jednostkom strzeleckim |
| **Ulepszenia** | ***Ulepszenie wycinki lasu, ulepszenie wydobycia złota, ulepszenie rolnictwa.*** |



### Strażnik

Strażnik, to jednostka strzelecka o średniej sile. Strażnik może jeździć konno, a także polować pieszo.

| | |
|---|---|
| **Miejsce produkcji** | Koszary |
| **Główna funkcja** | Jednostka strzelecka o średniej sile |
| **Broń** | Karabin |
| **Premia do ataku** | Przeciwko piechurom (na koniu) |
| **Ulepszenia** | ***Ulepszenie odzieży ochronnej, ulepszenie karabinów.*** |



### Pies

Pies jest słabą, lecz dość szybką jednostką, atakującą w zwarciu. Może wywęszyć zakamuflowane jednostki.

| | |
|---|---|
| **Miejsce produkcji** | Koszary |
| **Główna funkcja** | Lekka jednostka bojowa |
| **Broń** | Zęby |
| **Premia do ataku** | Przeciwko jednostkom strzeleckim |
| **Ulepszenia** | Brak |



### Piechur

Angielski piechur jest jednostką silniejszą, niż jednostki strzeleckie (piesze) innych narodowości. W zwarciu, jego bagnet zadaje niewielkie obrażenia.

| | |
|---|---|
| **Miejsce produkcji** | Koszary |
| **Główna funkcja** | Silny, jako jednostka strzelecka, słaby w walce wręcz. |
| **Broń** | Karabin (w walce wręcz bagnet) |
| **Premia do ataku** | Przeciwko konnym (przy użyciu bagnetu) |
| **Ulepszenia** | ***Ulepszenie odzieży ochronnej, ulepszenie karabinów.*** |



### Dragon

Podczas jazdy konno, dragon jest silną jednostką, walczącą w zwarciu. Bez konia – jest średnio silną jednostką strzelecką.

| | |
|---|---|
| **Miejsce produkcji** | Koszary |
| **Główna funkcja** | Konno silna jednostka, walcząca w zwarciu; pieszo jednostka strzelecka o średniej sile. |
| **Broń** | Konno miecz. Pieszo pistolet. |
| **Premia do ataku** | Przeciwko piechurom (na koniu) |
| **Ulepszenia** | ***Ulepszenie odzieży ochronnej*** |



### Armata

Armata, to wyjątkowo potężna jednostka strzelecka, szczególnie przydatna przy niszczeniu budynków.

| | |
|---|---|
| **Miejsce produkcji** | Koszary |
| **Główna funkcja** | Bardzo silna jednostka strzelecka |
| **Broń** | Kula armatnia |
| **Premia do ataku** | Przeciwko budynkom i statkom |
| **Ulepszenia** | ***Brak*** |



### Statek transportowy

Statków transportowych można używać do przewożenia wojsk.

| | |
|---|---|
| **Miejsce produkcji** | Port |
| **Główna funkcja** | Przewozi wojska |
| **Broń** | Brak |
| **Premia do ataku** | Brak |
| **Ulepszenia** | Odkrycie grotżagla |



### Okręt wojenny

Najszybsza morska jednostka bojowa w grze. Może atakować z morza cele na lądzie, nawet z bardzo dalekiego dystansu.

| | |
|---|---|
| **Miejsce produkcji** | Port |
| **Główna funkcja** | Bardzo silna jednostka strzelecka |
| **Broń** | 8 potężnych armat |
| **Premia do ataku** | Przeciwko budynkom |
| **Ulepszenia** | ***Odkrycie grotżagla*** |



### Łódź rybacka

Służy do łowienia ryb, co daje pożywienie (więcej na ten temat przeczytasz w rozdziale *„Pozyskiwanie surowców naturalnych*).

| | |
|---|---|
| **Miejsce produkcji** | Port |
| **Główna funkcja** | Zbieranie pożywienia |
| **Broń** | Brak |
| **Premia do ataku** | Brak |
| **Ulepszenia** | ***Brak*** |




### 13.4.3 Anglicy – jednostki elitarne



**Kowal**

Silną, lecz powolną jednostka, walcząca w zwarciu. Dzięki swym potężnym wymiatającym uderzeniom, może ranić wielu przeciwników na raz. Szczególnie skuteczny w niszczeniu budynków. Może produkować zbroję dla twoich jednostek.

| | |
|---|---|
| **Miejsce produkcji** | Kuźnia |
| **Główna funkcja** | Ofensywna jednostka elitarna |
| **Broń** | Młot |
| **Premia do ataku** | Brak |
| **Ulepszenia** | ***Obrażenia, zbroja, wymiatające uderzenie*** |



**Ojciec pielgrzym**

Ojciec pielgrzym, to defensywna jednostka elitarna, o drugoplanowym znaczeniu, gdyż może używać jedynie ulepszeń kasy (patrz w odpowiednim rozdziale). Dodatkowo, jest idealny do leczenia rannych jednostek.

| | |
|---|---|
| **Miejsce produkcji** | Kościół |
| **Główna funkcja** | Defensywna jednostka elitarna |
| **Broń** | Pistolet |
| **Premia do ataku** | Brak |
| **Ulepszenia** | ***Ulepszenia kasy, wygnanie duchów, leczenie*** |



**Traper**

Traper jest świetny w szybkim odkrywaniu obszarów na mapie. Jest także dobrym pływakiem i może nurkować, więc możesz pokonywać nim przeszkody wodne bez ryzyka, że ktoś go zauważy. Jest to silna jednostka strzelecka o właściwościach lekkiej jednostki w walce wręcz. Traper jest szczególnie skuteczny w likwidowaniu jednostek wroga jednym ciosem noża. Można go także, w razie potrzeby, używać, jako myśliwego.

| | |
|---|---|
| **Miejsce produkcji** | Chata traperów |
| **Główna funkcja** | Ofensywna jednostka elitarna |
| **Broń** | Karabin (walka z dystansu), nóż (walka wręcz) |
| **Premia do ataku** | Brak |
| **Ulepszenia** | ***Zwiad, uderzenie śmierci, samouleczenie.*** |

### 13.4.4 Anglicy – ulepszenia (standardowe)



**Ulepszenie wycinki lasu**

Zwiększa prędkość wycinania drzew przez pionierów (mężczyzn lub kobiety). To ulepszenie jest dostępne w dwóch wersjach.

| | |
|---|---|
| **Miejsce badań** | Magazyn |
| **Zastosowanie** | Pionier (mężczyzna lub kobieta) |



**Ulepszenie wydobycia złota**

Zwiększa prędkość wydobywania złota przez pionierów (mężczyzn lub kobiety). To ulepszenie jest dostępne w dwóch wersjach.

| | |
|---|---|
| **Miejsce badań** | Kopalnia złota |
| **Zastosowanie** | Pionier (mężczyzna lub kobieta) |



**Ulepszenie rolnictwa**

Zwiększa prędkość zbierania pożywienia przez pionierów (mężczyzn lub kobiety). To ulepszenie jest dostępne w dwóch wersjach.

| | |
|---|---|
| **Miejsce badań** | Młyn |
| **Zastosowanie** | Pionier (mężczyzna lub kobieta) |



**Pionier: Naucz się walczyć**

Pionierzy (mężczyźni) zyskują zdolność walki przy pomocy karabinu.

| | |
|---|---|
| **Miejsce badań** | Ratusz |
| **Zastosowanie** | Pionier (mężczyzna) |



**Pionier: Naucz się jeździć**

Pionierzy (mężczyźni) zyskują umiejętność jazdy konnej.

| | |
|---|---|
| **Miejsce badań** | Stajnie |
| **Zastosowanie** | Pionier (mężczyzna) |



**Ulepszenie karabinów**

Powoduje wynalezienie ulepszonych karabinów, co zwiększa wartość ofensywną niektórych jednostek. To ulepszenie jest dostępne w dwóch wersjach.

| | |
|---|---|
| **Miejsce badań** | Kuźnia |
| **Zastosowanie** | Pionier (mężcz.), strażnik, piechur. |



**Ulepszenie odzieży ochronnej**

Poprawia obronę twoich jednostek militarnych. To ulepszenie pozwala na wynalezienie zbroi w trzech wersjach lekkiej, średniej i ciężkiej.

| | |
|---|---|
| **Miejsce badań** | Kuźnia |
| **Zastosowanie** | Strażnik, piechur, dragon. |



**Gaszenie**

Zapobiega automatycznemu spalaniu się budynku po wznieceniu pożaru, a także automatycznie je naprawia.

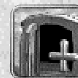
| | |
|---|---|
| **Miejsce badań** | Skład handlowy |
| **Zastosowanie** | Wszystkie budynki |



**Powiększenie zasięgu wież**

Zwiększa pole widzenia wież, co daje możliwość wcześniejszego wykrywania przeciwników. Dostępne w dwóch wersjach.

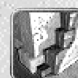
| | |
|---|---|
| **Miejsce badań** | Wieża |
| **Zastosowanie** | Wieża |



**Powiększenie pojemności wieży**

Zwiększa ilość żołnierzy, którzy mogą stacjonować w wieży.

| | |
|---|---|
| **Miejsce badań** | Wieża |
| **Zastosowanie** | Wieża |



**Fortyfikacja fortu**

Zwiększa wytrzymałość fortu (punkty zdrowia).

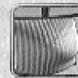
| | |
|---|---|
| **Miejsce badań** | Magazyn |
| **Zastosowanie** | Fort |



**Modlitwa**

Zwiększa promień leczenia kościoła.

| | |
|---|---|
| **Miejsce badań** | Kościół |
| **Zastosowanie** | Kościół |



**Odkrycie grotżagla**

Zwiększa prędkość statków.

| | |
|---|---|
| **Miejsce badań** | Port |
| **Zastosowanie** | Okręt wojenny, statek transportowy |



## 13.4.5 Anglicy – ulepszenia (jednostki elitarne)



**Odkrycie wymiatającego uderzenia**
Kliknięcie na odpowiednią ikonę spowoduje, że kowal obróci się w miejscu, zataczając koło młotem. Wszystkie jednostki wroga w bezpośredniej bliskości otrzymają obrażenia (obrażenia obszarowe).

| | |
|---|---|
| Miejsce badań | Kuźnia |
| Zastosowanie | Kowal |



**Odkrycie zniszczenia**
Kowal uderza w budynek z całej siły, powodując znaczne zniszczenia

| | |
|---|---|
| Miejsce badań | Kuźnia |
| Zastosowanie | Kowal |



**Odkrycie zbroi**
Ta umiejętność jest wykorzystywana przez kowala. Wszystkie jednostki w bezpośredniej bliskości kowala czasowo zyskują więcej punktów zdrowia. Efekt znika wraz z upływem czasu.

| | |
|---|---|
| Miejsce badań | Kuźnia |
| Zastosowanie | Kowal |



**Odkrycie wygnania duchów**
Ojciec pielgrzym może rzucać wygnanie na duchy, znajdujące się w bezpośredniej jego bliskości.

| | |
|---|---|
| Miejsce badań | Kościół |
| Zastosowanie | Ojciec pielgrzym |



**Odkrycie uzdrawiania**
Po odkryciu tego ulepszenia, ojciec pielgrzym może leczyć twoje jednostki. Aby to uczynić, musisz kliknąć na odpowiednią ikonę. Ojciec pielgrzym klęka wówczas w miejscu. Aby zakończyć uzdrawianie, musisz ponownie kliknąć na ikonę.

| | |
|---|---|
| Miejsce badań | Kościół |
| Zastosowanie | Ojciec pielgrzym |



**Traper: odkrycie samouleczenia**
Traper może sam się leczyć.

| | |
|---|---|
| Miejsce badań | Chata traperów |
| Zastosowanie | Traper |



**Odkrycie uderzenia śmierci**
Traper może wyeliminować jednostkę wroga jednym dźgnięciem noża.

| | |
|---|---|
| Miejsce badań | Chata traperów |
| Zastosowanie | Traper |



**Zwiad**
Traper może odkrywać całe połacie terenu na mapie. Po ukończeniu badań, kliknij na odpowiednią ikonę i przenieś się na obszar mapy, który chcesz zbadać. Kliknij lewym przyciskiem myszki, aby na krótką chwilę odkryć teren.

| | |
|---|---|
| Miejsce badań | Chata traperów |
| Zastosowanie | Traper |

# 13.5 Patrioci (PAT)

## 13.5.1 Patrioci – budynki

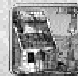


**Sąd**
Sąd, to punkt startowy twojej bazy. Można zbudować go tylko raz. Możesz tu trenować rolników, wynajmować ***łowców nagród***, przeprowadzać badania nad ***ulepszeniami*** kasy, oraz ulepszeniem ***„Rolnik: naucz się walczyć”***.

W sądzie możesz także zakwaterowywać swoje jednostki. Jednostki atakujące z dystansu (np. piechurzy) będą bronić się z budynku, gdy tylko zbliżą się przeciwnicy. Robotnicy gromadzą w ratuszu surowce, złoto i drewno. Są one dostępne natychmiast po przyniesieniu do ratusza.



**Siedlisko**
Siedlisko zapewnia przestrzeń życiową dla sześciu jednostek. Jest ono niezbędne do rozwoju populacji. Większe jednostki, jak statki transportowe i wyjątkowo potężne oddziały, wymagają więcej niż jednego siedliska. Liczba siedlisk, które obecnie posiadasz, jest wyświetlona w górnym pasku stanu.



**Plantacja**
Plantacja służy do produkcji żywności. Plantację można zbudować tylko na urodzajnej ziemi. Gdy zostanie stworzona, możesz wysłać na nią 1-5 robotników (***mężczyzn*** lub ***kobiet rolników***), aby pracowali w polu. Robotnicy będą zbierać kukurydzę i zabierać pożywienie na plantację. Ilość obecnie posiadanego przez ciebie pożywienia znajduje się na górnym pasku stanu. Możesz zwiększać produkcję żywności, wykonując na plantacji badania nad odpowiednimi ***ulepszeniami***.



**Magazyn**
Magazyn służy do przechowywania złota i drewna, jak również jednostek pożywienia, uzyskanych w polowaniu na zwierzynę. Jeśli zbudujesz magazyn nieopodal złóż naturalnych (np. kopalni złota, lub lasów), surowce będą zanoszone do magazynu, zamiast do sądu. Oznacza to, że będą szybciej dostępne, gdyż natychmiast zostaną dodane do twoich zapasów. Jeśli chcesz przyśpieszyć ścinanie drewna, w magazynie możesz opracować odpowiednie ***ulepszenia***. Dodatkowo, możesz przeprowadzić badania ***„Fortyfikuj fort”*** oraz ***„Gaszenie”***.



**Kopalnia złota**
Kopalnię złota możesz zbudować na złożu złota. Jak tylko budowa zostanie ukończona, możesz wysłać kilku robotników (***mężczyzn*** lub ***kobiet pionierów***), aby wykopywali złoto. Złoto zostanie automatycznie zaniesione do najbliższego magazynu lub sądu i od razu będziesz mógł z niego skorzystać. Aby przyśpieszyć wykopywanie złota, możesz opracować w kopalni złota odpowiednie ***ulepszenia***.



**Obóz wojskowy**
Obóz wojskowy, to obóz treningowy dla następujących jednostek **milicjantów, Indian zwiadowców, kontynentalnych żołnierzy, armat, francuskich doradców wojskowych i chorążych**.

**PODPOWIEDŹ:**
Jeśli chcesz szybko rozwinąć potężną armię, powinieneś jednocześnie budować jednostki w kilku obozach wojska.





### Hodowla koni

W hodowli możesz hodować konie i tworzyć następujące jednostki konne **milicjantów, Indian zwiadowców, zwiadowców, kontynentalnych żołnierzy i mężczyzn rolników**. To tutaj mężczyzna rolnik może ***nauczyć się jeździć.***



### Firma handlowa

Firma handlowa jest twoim centrum handlu. Tutaj możesz sprzedawać lub kupować drewno i żywność (patrz rozdział o ***handlu***).



### Cumowisko

Cumowisko produkuje uzbrojone **statki transportowe**, które pozwalają przerzucać wojska przez przeszkody wodne.

**PODPOWIEDŹ:**
Jeśli doprowadzisz do cumowiska uszkodzone jednostki, zostaną automatycznie naprawione.



### Zbrojownia

Zbrojownia służy do odkrywania ***ulepszeń zbroi i broni***, oraz trenowania mężczyzn patriotów i odkrywania ***ulepszeń*** dla nich.



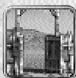
### Fort

Gdy znajdziesz duży, płaski, ważny strategicznie (np. zawierający kopalnię złota) obszar na mapie, zalecamy, abyś zbudował w tym miejscu fort. Aby zbudować fort, zaznacz robotnika i kliknij na odpowiedni symbol w menu budowy. Używając myszki możesz wybrać miejsce budowy i umieścić budynek. Poruszając myszką we wszystkich kierunkach, możesz wybrać rozmiar fortu. Gdy już będziesz zadowolony z rozmiaru, kliknij lewym przyciskiem myszki. Fort zostanie wówczas zbudowany.



### Wieża

Wieże możesz budować w otwartym terenie, lub w ramach istniejącej palisady fortu. Z początku wieże można obsadzać maksymalnie trzema jednostkami, zaś po ***ulepszeniu*** – czterema. Jednostki atakujące z dystansu (np. **milicjanci**) będą automatycznie atakować jednostki przeciwnika z wieży, przy założeniu, że ich zachowanie w bitwie nie zostanie ustawione na „pasywne". Można zwiększać pole widzenia wież. Wieże mogą wykrywać zakamuflowane jednostki przeciwnika.



### Brama

W ramach istniejącej palisady fortu możesz budować bramy, które pozwolą wydostawać się jednostkom. Bramy można ręcznie otwierać i zamykać.



### Szpital polowy

Szpital polowy służy do tworzenia medyków i odkrywania ulepszeń dla nich.

**PODPOWIEDŹ:**
Aby lepiej ochraniać swoje jednostki, powinieneś stworzyć kilku medyków, aby szybciej leczyli twoje jednostki.



### Pomnik zwycięstwa

Umożliwia tworzenie chorążych i tworzenie odpowiednich ***ulepszeń***.

## 13.5.2 Patrioci – jednostki standardowe



### Mężczyzna rolnik

Mężczyzna rolnik, to jednostka robocza. Może konstruować budynki, ścinać drzewa, zbierać pożywienie oraz wykopywać złoto. Po ulepszeniu, mężczyzna rolnik może jeździć konno oraz używać karabinu. Po tym ulepszeniu jest on lekką jednostką strzelecką, jednak nie będzie już mógł funkcjonować, jako siła robocza.

| | |
|---|---|
| Miejsce produkcji | Sąd |
| Główna funkcja | Jednostka robocza |
| Broń | Nóż (po ulepszeniu karabin) |
| Premia do ataku | Przeciwko jednostkom strzeleckim (tylko przy użyciu noża) |
| Ulepszenia | ***Ulepszenie wycinki lasu, ulepszenie wydobycia złota, ulepszenie rolnictwa, nauka jazdy konnej, nauka walki, ulepszenie broni.*** |



### Kobieta rolnik

Kobieta rolnik, to jednostka robocza. Może konstruować budynki, ścinać drzewa, zbierać pożywienie oraz wykopywać złoto. Kobieta rolnik wymaga mniej pożywienia niż mężczyzna rolnik, można ją także szybciej tworzyć.

| | |
|---|---|
| Miejsce produkcji | Sąd |
| Główna funkcja | Jednostka robocza |
| Broń | Nóż |
| Premia do ataku | Przeciwko jednostkom strzeleckim |
| Ulepszenia | ***Ulepszenie wycinki lasu, ulepszenie wydobycia złota, ulepszenie rolnictwa.*** |



### Medyk polowy

Medyk polowy, to ruchoma jednostka, lecząca oddziały. Gdy medyk rozstawi swój stół, leczy wszystkie okoliczne jednostki. Nie jest uzbrojony, jednak może bronić się przy pomocy torby lekarskiej.

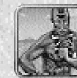
| | |
|---|---|
| Miejsce produkcji | Szpital polowy |
| Główna funkcja | Lekarz |
| Broń | Brak (broni się przy pomocy torby) |
| Premia do ataku | Brak |
| Ulepszenia | ***Odkrycie dodatkowej energii*** |



### Milicjant

Milicjant, to jednostka strzelecka o średnim zasięgu. Może jeździć konno, a także polować pieszo.

| | |
|---|---|
| Miejsce produkcji | Obóz wojskowy |
| Główna funkcja | Jednostka strzelecka o średniej sile |
| Broń | Karabin |
| Premia do ataku | Przeciwko piechurom (na koniu) |
| Ulepszenia | ***Ulepszenie odzieży ochronnej, ulepszenie karabinów.*** |



### Indianin zwiadowca

Indianin zwiadowca, to lekka jednostka, walcząca wręcz, z doskonałym polem widzenia. Może jeździć konno i przemierzać obszary leśne pieszo. Może także wykrywać zakamuflowane budynki i jednostki.

| | |
|---|---|
| Miejsce produkcji | Obóz wojskowy |
| Główna funkcja | Lekka jednostka walcząca wręcz |
| Broń | Nóż |
| Premia do ataku | Przeciwko jednostkom strzeleckim (pieszo); przeciwko piechurom (konno) |
| Ulepszenia | ***Ulepszenie odzieży ochronnej, odkrycie kamuflażu*** |





**Kontynentalny żołnierz**
Może poruszać się pieszo, lecz poruszając się konno, żołnierz kontynentalny jest silną jednostką strzelecką. W walce wręcz jego bagnet zadaje niewielkie obrażenia.

| | |
|---|---|
| Miejsce produkcji | Obóz wojskowy |
| Główna funkcja | Silna jednostka strzelecka, lekka jednostka walcząca wręcz |
| Broń | Karabin (w walce wręcz bagnet) |
| Premia do ataku | Przeciwko jeźdźcom (z bagnetem); przeciwko piechurom (na koniu) |
| Ulepszenia | *Ulepszenie odzieży ochronnej, ulepszenie karabinów.* |



**Statek transportowy**
Statków transportowych można używać do przewożenia wojsk. Wbudowane w kadłub działa czynią z niego silną jednostkę strzelecką.

| | |
|---|---|
| Miejsce produkcji | Cumowisko |
| Główna funkcja | Przewozi wojska |
| Broń | Armaty |
| Premia do ataku | Przeciwko budynkom |
| Ulepszenia | Brak |



**Armata**
Armata, to wyjątkowo potężna jednostka strzelecka, szczególnie przydatna przy niszczeniu budynków.

| | |
|---|---|
| Miejsce produkcji | Koszary |
| Główna funkcja | Bardzo silna jednostka strzelecka |
| Broń | Kula armatnia |
| Premia do ataku | Przeciwko budynkom i statkom |
| Ulepszenia | Ulepszenie prochu armatniego |

### 13.5.3 Patrioci – jednostki elitarne



**Chorąży**
Chorąży może zwiększać morale twoich wojsk (=zdolność do walki) i zmniejszać morale wojsk przeciwnika. Należy ustawiać go blisko pierwszej linii, lecz nie wysuwać na czoło, gdyż może bronić się jedynie przy pomocy flagi.

| | |
|---|---|
| Miejsce produkcji | Obóz wojskowy |
| Główna funkcja | Defensywna jednostka elitarna |
| Broń | Flaga |
| Premia do ataku | Brak |
| Ulepszenia | *Demoralizacja, podnoszenie morale, wyganianie duchów* |



**Francuski doradca wojskowy**
Francuski doradca wojskowy, to defensywna jednostka elitarna. Może używać ulepszeń kasy (patrz w tym rozdziale). Jego główną rolą jest wspomaganie artylerii.

| | |
|---|---|
| Miejsce produkcji | Obóz wojskowy |
| Główna funkcja | Defensywna jednostka elitarna |
| Broń | Pistolet |
| Premia do ataku | Brak |
| Ulepszenia | *Ulepszenia kasy, wsparcie artylerii.* |



**Patriota**
Silna ofensywna jednostka elitarna. Może jeździć konno, pływać i nurkować. Patriota jest szczególnie przydatny do szybkiego niszczeniu budynków i statków przy pomocy ładunków wybuchowych.

| | |
|---|---|
| Miejsce produkcji | Zbrojownia |
| Główna funkcja | Ofensywna jednostka elitarna |
| Broń | Pistolet |
| Premia do ataku | Brak |
| Ulepszenia | *Sabotaż budynków i statków* |

### 13.5.4 Patrioci – ulepszenia (standardowe)



**Ulepszenie wycinki lasu**
Zwiększa prędkość wycinania drzew przez rolników. Dostępne w dwóch wersjach.

| | |
|---|---|
| Miejsce badań | Magazyn |
| Zastosowanie | Rolnik (mężczyzna lub kobieta) |



**Ulepszenie wydobycia złota**
Zwiększa prędkość wydobywania złota przez rolników. To ulepszenie jest dostępne w dwóch wersjach.

| | |
|---|---|
| Miejsce badań | Kopalnia złota |
| Zastosowanie | Rolnik (mężczyzna lub kobieta) |



**Ulepszenie rolnictwa**
Zwiększa prędkość zbierania pożywienia przez rolników (mężczyzn lub kobiety). To ulepszenie jest dostępne w dwóch wersjach.

| | |
|---|---|
| Miejsce badań | Plantacja |
| Zastosowanie | Rolnik (mężczyzna lub kobieta) |



**Rolnik Naucz się walczyć**
Rolnicy (mężczyźni) zyskują zdolność walki przy pomocy karabinu.

| | |
|---|---|
| Miejsce badań | Sąd |
| Zastosowanie | Rolnik (mężczyzna) |



**Rolnik: Naucz się jeździć**
Rolnicy (mężczyźni) zyskują umiejętność jazdy konnej.

| | |
|---|---|
| Miejsce badań | Stajnie |
| Zastosowanie | Rolnik (mężczyzna) |



**Ulepszenie karabinów**
Powoduje wynalezienie ulepszonych karabinów, co zwiększa wartość ofensywną niektórych jednostek. Dostępne w dwóch wersjach.

| | |
|---|---|
| Miejsce badań | Zbrojownia |
| Zastosowanie | Milicjant, kontynentalny żołnierz, rolnik (mężczyzna). |



**Ulepszenie odzieży ochronnej**
Poprawia obronę twoich jednostek militarnych. Pozwala na wynalezienie zbroi w trzech wersjach **lekkiej**, **średniej** i **ciężkiej**.

| | |
|---|---|
| Miejsce badań | Zbrojownia |
| Zastosowanie | Milicjant, Indianin zwiadowca, zwiadowca, kontynentalny żołnierz. |



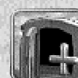
**Gaszenie**
Zapobiega automatycznemu spalaniu się budynku po wznieceniu pożaru, a także automatycznie je naprawia.

| | |
|---|---|
| Miejsce badań | Magazyn |
| Zastosowanie | Wszystkie budynki |



**Powiększenie zasięgu wież**
Zwiększa pole widzenia wież, co daje możliwość wcześniejszego wykrywania przeciwników. Dostępne w dwóch wersjach.

| | |
|---|---|
| Miejsce badań | Wieża |
| Zastosowanie | Wieża |



**Powiększenie pojemności wieży**
Zwiększa ilość żołnierzy, którzy mogą stacjonować w wieży.

| | |
|---|---|
| Miejsce badań | Wieża |
| Zastosowanie | Wieża |






**Fortyfikacja fortu**
Zwiększa wytrzymałość fortu (p-ty zdrowia).

| | |
|---|---|
| Miejsce badań | Magazyn |
| Zastosowanie | Fort |



**Odkrycie dodatkowej energii**
Medyk otrzymuje więcej energii leczniczej (many).

| | |
|---|---|
| Miejsce badań | Szpital polowy |
| Zastosowanie | Medyk polowy |



**Odkrycie kamuflażu**
Indianin zwiadowca może się kamuflować.

| | |
|---|---|
| Miejsce badań | Szpital polowy |
| Zastosowanie | Indianin zwiadowca |



**Ulepszenie prochu armatniego**
Armata zyskuje wyższą wartość w ataku.

| | |
|---|---|
| Miejsce badań | Zbrojownia |
| Zastosowanie | Armata |

### 13.5.5 Patrioci – ulepszenia (jednostki elitarne)



**Odkrycie motywacji**
Chorąży może zwiększać morale (= wartość w ataku i punkty zdrowia) jednostek, znajdujących się w pewnej odległości od niego.

| | |
|---|---|
| Miejsce badań | Pomnik zwycięstwa |
| Zastosowanie | Chorąży |



**Odkrycie wyganiania duchów**
Chorąży może wygnać duchy.

| | |
|---|---|
| Miejsce badań | Pomnik zwycięstwa |
| Zastosowanie | Chorąży |



**Odkrycie demoralizacji**
Chorąży może zmniejszyć morale (= wartość w ataku i punkty zdrowia) jedn. przeciwnika, w pewnej odległości od niego.

| | |
|---|---|
| Miejsce badań | Pomnik zwycięstwa |
| Zastosowanie | Chorąży |



**Odkrycie wsparcia artylerii**
Francuski doradca wojskowy może tymczasowo zwiększyć współczynnik ataku twoich armat.

| | |
|---|---|
| Miejsce badań | Obóz wojskowy |
| Zastosowanie | Francuski doradca wojskowy |



**Odkrycie sabotażu budynków**
Patriota (mężczyzna) może wysadzać budynki w powietrze.

| | |
|---|---|
| Miejsce badań | Zbrojownia |
| Zastosowanie | Patriota (mężczyzna) |



**Odkrycie sabotażu statków**
Patriota (mężczyzna) może zatapiać statki przy pomocy ładunków wybuchowych.

| | |
|---|---|
| Miejsce badań | Zbrojownia |
| Zastosowanie | Patriota (mężczyzna) |

## 13.6 Osadnicy (OSA)

### 13.6.1 Osadnicy – budynki

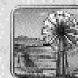


**Ratusz**
Ratusz, to punkt startowy twojej bazy. Można zbudować go tylko raz. Możesz tu trenować osadników (**mężczyzn** i **kobiety**), wynajmować łowców nagród, przeprowadzać badania nad ***ulepszeniami kasy***, oraz ulepszeniem ***„Osadnik naucz się walczyć”***.

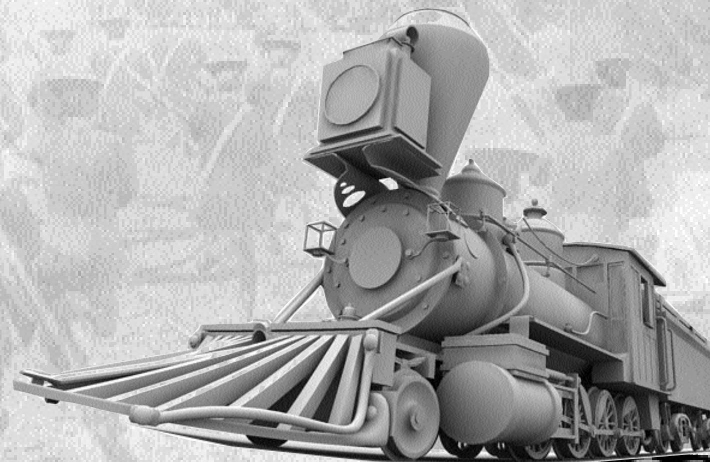
W ratuszu możesz także zakwaterowywać swoje jednostki. Jednostki atakujące z dystansu (np. kowboje) będą bronić się z budynku, gdy tylko zbliżą się przeciwnicy. Robotnicy gromadzą w ratuszu surowce, złoto i drewno. Są one dostępne natychmiast po przyniesieniu do ratusza.



**Siedlisko**
Siedlisko zapewnia przestrzeń życiową dla sześciu jednostek. Jest ono niezbędne do rozwoju populacji. Większe jednostki, jak armaty i wyjątkowo potężne oddziały, wymagają więcej niż jednego siedliska. Liczba siedlisk, które obecnie posiadasz, jest wyświetlona w górnym pasku stanu.



**Farma**
Farma służy do produkcji żywności. Farmę można zbudować tylko na urodzajnej ziemi. Gdy zostanie stworzona, możesz wysłać na nią 1-5 robotników (**mężczyzn** lub **kobiety pionierów**), aby pracowali w polu. Robotnicy będą zbierać kukurydzę i zabierać pożywienie do młyna. Ilość obecnie posiadanego przez ciebie pożywienia znajduje się na górnym pasku stanu. Możesz zwiększać produkcję żywności, wykonując na farmie badania nad odpowiednimi ***ulepszeniami***.

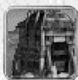






**Magazyn**

Magazyn służy do przechowywania złota i drewna, jak również jednostek pożywienia, uzyskanych w polowaniu na zwierzynę. Jeśli zbudujesz magazyn nieopodal złóż naturalnych (np. kopalni złota, lub lasów), surowce będą zanoszone do magazynu, zamiast do ratusza. Oznacza to, że będą szybciej dostępne, gdyż natychmiast zostaną dodane do twoich zapasów. Jeśli chcesz przyśpieszyć ścinanie drewna, w magazynie możesz opracować odpowiednie ***ulepszenia***. Dodatkowo, możesz przeprowadzić badania ***„Fortyfikuj fort"*** oraz ***„Gaszenie"***.



**Kopalnia złota**

Kopalnię złota możesz zbudować na złożu złota. Jak tylko budowa zostanie ukończona, możesz wysłać kilku robotników – **osadników** (**mężczyzn** lub **kobiet**), aby wykopywali złoto. Złoto zostanie automatycznie zaniesione do najbliższego magazynu lub ratusza i od razu będziesz mógł z niego skorzystać. Aby przyśpieszyć wykopywanie złota, możesz opracować w kopalni złota odpowiednie ***ulepszenia***.



**Saloon**

Saloon jest obozem treningowym dla następujących jednostek **kowbojów** i **przestępców**. Możesz tu także zakwaterowywać jednostki.

**PODPOWIEDŹ:**

Jeśli chcesz szybko rozwinąć potężną armię, powinieneś jednocześnie budować jednostki w kilku saloonach.



**Ranczo**

Na ranczo możesz hodować konie i tworzyć następujące jednostki konne **kowbojów**, **przestępców**, **kawalerzystów** i **osadników**. To tutaj osadnik (mężczyzna) może ***nauczyć się jeździć***. Dodatkowo, możesz tu także zakwaterowywać jednostki.



**Skład handlowy**

Skład handlowy jest twoim centrum handlu. Tutaj możesz sprzedawać lub kupować drewno i żywność (patrz rozdział o ***handlu***).



**Cumowisko**

Cumowisko produkuje uzbrojone statki transportowe, które pozwalają przerzucać wojska przez przeszkody wodne.

**PODPOWIEDŹ:**

Jeśli doprowadzisz do cumowiska uszkodzone jednostki, zostaną automatycznie naprawione.



**Obóz wojskowy**

Obóz wojskowy służy do tworzenia nast. jednostek piechurów, kawalerzystów, armat.

**PODPOWIEDŹ:**

Ranne jednostki, które znajdą się w bezpośredniej bliskości obozu wojska, będą automatycznie leczone.



**Fort**

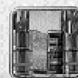
Gdy znajdziesz duży, płaski, ważny strategicznie (np. zawierający kopalnię złota) obszar na mapie, zalecamy, abyś zbudował w tym miejscu fort. Aby zbudować fort, zaznacz robotnika i kliknij na odpowiedni symbol w menu budowy. Używając myszki możesz wybrać miejsce budowy i umieścić budynek. Poruszając myszką we wszystkich kierunkach, możesz wybrać rozmiar fortu. Gdy już będziesz zadowolony z rozmiaru, kliknij lewym przyciskiem myszki. Fort zostanie wówczas zbudowany.





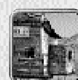
**Wieża**

Można ją budować w otwartym terenie, lub w ramach palisady fortu. Z początku wieże można obsadzać maksymalnie 3 jednostkami, zaś po ***ulepszeniu*** – 4. Jednostki atakujące z dystansu (np. piechurzy) będą automatycznie atakować jednostki przeciwnika z wieży, przy założeniu, że ich zachowanie w bitwie nie zostanie ustawione na „pasywne". Można zwiększać pole widzenia wież. Wieże mogą wykrywać zakamuflowane jednostki przeciwnika.



**Brama**

W ramach istniejącej palisady możesz budować bramy, które pozwolą wydostawać się jednostkom. Bramy można ręcznie otwierać i zamykać.



**Biuro szeryfa**

Budynek, w którym można tworzyć elitarną jednostkę – szeryfa. Szeryf może też opracować tu ulepszenie „Ujawnianie". Biuro szeryfa może służyć do zakwaterowywania jednostek.



**Cmentarz**

W tym budynku możesz wyszkolić elitarną jednostkę przedsiębiorcy pogrzebowego. Jednostka ta może tu także dokonywać różnych ulepszeń.



**Strzelnica**

Wykonuje się tu badania nad nową bronią i odzieżą ochronną. Trenuje się tu także elitarne jednostki snajperów.



**Stacja (oraz tory)**

Stacji nie można zbudować. Jest ona dostępna od początku w pewnych misjach i na niektórych mapach dla wielu graczy. Tory produkuje się na stacji, więc linię kolejową tworzy się powoli – od podkładów do torów. Wykończenie linii kolejowej następuje po przydzieleniu robotnikowi (kliknięciem na jednostkę) zadania ukończenia części torowiska.

## 13.6.2 Osadnicy – jednostki standardowe



**Mężczyzna osadnik**

Mężczyzna osadnik, to jednostka robocza. Może konstruować budynki, ścinać drzewa, zbierać pożywienie oraz wykopywać złoto. Po ulepszeniu, mężczyzna osadnik może jeździć konno oraz używać karabinu. Po tym ulepszeniu jest on lekką jednostką strzelecką, jednak nie będzie już mógł funkcjonować, jako siła robocza.

| | |
|---|---|
| Miejsce produkcji | Ratusz |
| Główna funkcja | Jednostka robocza |
| Broń | Nóż (po ulepszeniu karabin) |
| Premia do ataku | Przeciwko jednostkom strzeleckim (tylko przy użyciu noża) |
| Ulepszenia | ***Ulepszenie wycinki lasu, ulepszenie wydobycia złota, ulepszenie rolnictwa, nauka jazdy konnej, nauka walki, ulepszenie broni.*** |



**Kobieta osadnik**

Kobieta osadnik, to jednostka robocza. Może konstruować budynki, ścinać drzewa, zbierać pożywienie oraz wykopywać złoto. Kobieta osadnik wymaga mniej pożywienia niż mężczyzna osadnik, można ją także szybciej tworzyć.

| | |
|---|---|
| Miejsce produkcji | Ratusz |
| Główna funkcja | Jednostka robocza |
| Broń | Nóż |
| Premia do ataku | Przeciwko jednostkom strzeleckim |
| Ulepszenia | ***Ulepszenie wycinki lasu, ulepszenie wydobycia złota, ulepszenie rolnictwa.*** |






**Kowboj**
Kowboj, to jednostka strzelecka o średniej sile. Kowboj może jeździć konno, polować pieszo, a także wykrywać zamaskowane jednostki.

| | |
|---|---|
| **Miejsce produkcji** | Saloon |
| **Główna funkcja** | Lekka jednostka strzelecka |
| **Broń** | Pistolet (karabin przy polowaniu) |
| **Premia do ataku** | Przeciwko piechurom (na koniu) |
| **Ulepszenia** | *Ulepszenie odzieży ochronnej, ulepszenie pistoletów.* |



**Przestępca**
Przestępca jest jednostką strzelecką o średniej sile, może też jeździć konno.

| | |
|---|---|
| **Miejsce produkcji** | Saloon |
| **Główna funkcja** | Jednostka strzelecka o średniej sile |
| **Broń** | Pistolet |
| **Premia do ataku** | Przeciwko piechurom (na koniu) |
| **Ulepszenia** | *Ulepszenie odzieży ochronnej, ulepszenie pistoletów.* |



**Piechur**
Piechur jest silną jednostką strzelecką. W zwarciu jego bagnet zadaje niewielkie obrażenia.

| | |
|---|---|
| **Miejsce produkcji** | Obóz wojskowy |
| **Główna funkcja** | Silny, jako jednostka strzelecka, słaby w walce wręcz. |
| **Broń** | Karabin (w walce wręcz bagnet) |
| **Premia do ataku** | Przeciwko konnym (przy użyciu bagnetu) |
| **Ulepszenia** | *Ulepszenie odzieży ochronnej, ulepszenie karabinu.* |



**Kawalerzysta**
Podczas jazdy konno, kawalerzysta jest silną jednostką, walczącą w zwarciu. Bez konia – jest średnio silną jednostką strzelecką.

| | |
|---|---|
| **Miejsce produkcji** | Obóz wojskowy |
| **Główna funkcja** | Konno silna jednostka, walcząca w zwarciu; pieszo jednostka strzelecka o średniej sile. |
| **Broń** | Konno miecz. Pieszo pistolet. |
| **Premia do ataku** | Przeciwko piechurom (na koniu) |
| **Ulepszenia** | *Ulepszenie odzieży ochronnej* |



**Statek transportowy**
Statków transportowych można używać do przewożenia wojsk. Zamontowane na nich działka Gatlinga powodują, że statki transportowe są silnymi jednostkami strzeleckimi.

| | |
|---|---|
| **Miejsce produkcji** | Cumowisko |
| **Główna funkcja** | Przewozi wojska |
| **Broń** | Działko Gatlinga |
| **Premia do ataku** | Przeciwko budynkom |
| **Ulepszenia** | Brak |



**Armata**
Armata, to wyjątkowo potężna jednostka strzelecka, szczególnie przydatna przy niszczeniu budynków.

| | |
|---|---|
| **Miejsce produkcji** | Obóz wojskowy |
| **Główna funkcja** | Bardzo silna jednostka strzelecka |
| **Broń** | Kula armatnia |
| **Premia do ataku** | Przeciwko budynkom i statkom |
| **Ulepszenia** | *Ulepszenie prochu armatniego* |

## 13.6.3 Osadnicy – jednostki elitarne



**Szeryf**
Szeryf jest silną jednostką bojową. Może jeździć konno, a także odsłaniać jednostki i budynki wroga. Może także używać ulepszeń kasy.

| | |
|---|---|
| **Miejsce produkcji** | Biuro szeryfa |
| **Główna funkcja** | Ofensywna jednostka elitarna |
| **Broń** | Pistolet |
| **Premia do ataku** | Brak |
| **Ulepszenia** | *Ujawnianie, ulepszenia kasy* |



**Przedsiębiorca pogrzebowy**
Przedsiębiorca pogrzebowy ma w zanadrzu niezliczoną ilość sztuczek. Może ograbiać zwłoki, zabierając im złoto. Może także wyganiać duchy. Gdy używa umiejętności rzucania ciemności, mocno ogranicza pole widzenia wszystkich otaczających go jednostek.

| | |
|---|---|
| **Miejsce produkcji** | Cmentarz |
| **Główna funkcja** | Defensywna jednostka elitarna |
| **Broń** | Pistolet |
| **Premia do ataku** | Brak |
| **Ulepszenia** | *Wygnanie duchów, ograbianie zwłok, przywoływanie ciemności* |



**Snajper**
Snajper, to jedyna jednostka w grze, która jest w stanie zabijać jednostki wroga jednym strzałem z dużej odległości.

| | |
|---|---|
| **Miejsce produkcji** | Strzelnica |
| **Główna funkcja** | Ofensywna jednostka elitarna |
| **Broń** | Karabin snajperski (pozwala na atak z dużej odległości) |
| **Premia do ataku** | Brak |
| **Ulepszenia** | *Tryb celowania* |

## 13.6.4 Osadnicy – ulepszenia (standardowe)



**Ulepszenie wycinki lasu**
Zwiększa prędkość wycinania drzew przez osadników (mężczyzn lub kobiety). To ulepszenie jest dostępne w dwóch wersjach.

| | |
|---|---|
| **Miejsce badań** | Magazyn |
| **Zastosowanie** | Osadnik (mężczyzna lub kobieta) |



**Ulepszenie wydobycia złota**
Zwiększa prędkość wydobywania złota przez osadników (mężczyzn lub kobiety). To ulepszenie jest dostępne w dwóch wersjach.

| | |
|---|---|
| **Miejsce badań** | Kopalnia złota |
| **Zastosowanie** | Osadnik (mężczyzna lub kobieta) |



**Ulepszenie rolnictwa**
Zwiększa prędkość zbierania pożywienia przez osadników (mężczyzn lub kobiety). To ulepszenie jest dostępne w dwóch wersjach.

| | |
|---|---|
| **Miejsce badań** | Farma |
| **Zastosowanie** | Osadnik (mężczyzna lub kobieta) |



**Osadnik: Naucz się walczyć**
Osadnicy (mężczyźni) zyskują zdolność walki przy pomocy karabinu.

| | |
|---|---|
| **Miejsce badań** | Ratusz |
| **Zastosowanie** | Osadnik (mężczyzna) |






**Osadnik: Naucz się jeździć**
Osadnicy (mężczyźni) zyskują umiejętność jazdy konnej.

| | |
|---|---|
| Miejsce badań | Ranczo |
| Zastosowanie | Osadnik (mężczyzna) |



**Ulepszenie karabinów**
Powoduje wynalezienie ulepszonych karabinów, co zwiększa wartość ofensywną niektórych jednostek. Dostępne w dwóch wersjach.

| | |
|---|---|
| Miejsce badań | Strzelnica |
| Zastosowanie | Osadnik (mężczyzna), piechur. |



**Ulepszenie odzieży ochronnej**
Poprawia obronę twoich jednostek militarnych. Pozwala na wynalezienie zbroi w trzech wersjach lekkiej, średniej i ciężkiej.

| | |
|---|---|
| Miejsce badań | Strzelnica |
| Zastosowanie | Kowboj, przestępca, piechur, kawalerzysta |



**Gaszenie**
Zapobiega automatycznemu spalaniu się budynku po wznieceniu pożaru, a także automatycznie je naprawia.

| | |
|---|---|
| Miejsce badań | Magazyn |
| Zastosowanie | Wszystkie budynki |



**Powiększenie zasięgu wież**
Zwiększa pole widzenia wież, co daje możliwość wcześniejszego wykrywania przeciwników. Dostępne w dwóch wersjach.

| | |
|---|---|
| Miejsce badań | Wieża |
| Zastosowanie | Wieża |



**Powiększenie pojemności wieży**
Zwiększa ilość żołnierzy, którzy mogą stacjonować w wieży.

| | |
|---|---|
| Miejsce badań | Wieża |
| Zastosowanie | Wieża |



**Fortyfikacja fortu**
Zwiększa wytrzymałość fortu (p-ty zdrowia).

| | |
|---|---|
| Miejsce badań | Magazyn |
| Zastosowanie | Fort |



**Ulepszenie pistoletów**
Wynalezienie lepszych pistoletów i zwiększenie wartości w ataku pewnych jednostek.

| | |
|---|---|
| Miejsce badań | Strzelnica |
| Zastosowanie | Kowboj, przestępca, kawalerzysta |



**Ulepszenie prochu armatniego**
Poprawia wartość ofensywną armat.

| | |
|---|---|
| Miejsce badań | Strzelnica |
| Zastosowanie | Armata |

## 13.6.5 Osadnicy – ulepszenia (jednostki elitarne)



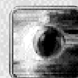
**Odkrycie odsłaniania jednostek**
Szeryf może ujawniać jednostki i budynki wroga.

| | |
|---|---|
| Miejsce badań | Biuro szeryfa |
| Zastosowanie | Szeryf |



**Odkrycie wygnania duchów**
Przedsiębiorca pogrzebowy może wyganiać duchy, znajdujące się w jego bezpośredniej bliskości.

| | |
|---|---|
| Miejsce badań | Cmentarz |
| Zastosowanie | Przedsiębiorca pogrzebowy |



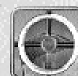
**Odkrycie ciemności**
Przedsiębiorca pogrzebowy może drastycznie zmniejszyć pole widzenia jednostek, znajdujących się w jego bezpośredniej bliskości.

| | |
|---|---|
| Miejsce badań | Cmentarz |
| Zastosowanie | Przedsiębiorca pogrzebowy |



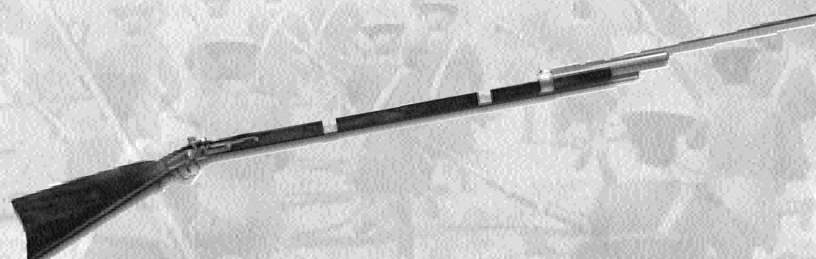
**Odkrycie okradania zwłok**
Przedsiębiorca pogrzebowy kradnie złoto ze zwłok.

| | |
|---|---|
| Miejsce badań | Cmentarz |
| Zastosowanie | Przedsiębiorca pogrzebowy |



**Odkrycie trybu celowania**
Snajper może wyeliminować jednostki wroga z dużej odległości jednym, celnym strzałem.

| | |
|---|---|
| Miejsce badań | Strzelnica |
| Zastosowanie | Snajper |






# 14. Twórcy gry

## RELATED DESIGNS

### PROJEKTOWANIE
IDEA GRY, KIEROWNIK PROJEKTU
Thomas Pottkämper

### KIEROWNIK PROGRAMISTYCZNY
Thomas Stein

### KIEROWNIK STUDIA GRAFICZNEGO
Sebastian Steinberg

### PROGRAMOWANIE GRY
Thomas Stein
Kevin Zellner

### PROGRAMOWANIE SI
Mesut Büyüktokatli
Rafael van Daele-Hunt

### 3D ENGINE I PROGRAMOWANIE NARZĘDZI
Wolfgang Klose
Burkhard Ratheiser

### PROJEKTOWANIE GRAFIKI I ANIMACJI
Eric Adermann
Christian Kleinsteinberg
Sebastian Steinberg

### DODATKOWE PROJEKTOWANIE GRAFIKI I ANIMACJI
Carsten Eckhardt
Martina Lettner
Saeid Mohadjer
Oliver Schlemmer
Beate Tillman
Tobias Mannewitz

### ZESPÓŁ BADAWCZO-ROZWOJOWY GRY
Michael Baur
Volker Bierbaum
Thomas Pottkämper
Dirk Riegert
Oliver Schlemmer

### FABUŁA I DIALOGI
Dirk Riegert

### KOREKTA DIALOGÓW
Oliver Hoffmann

### PROJEKT POZIOMÓW
Michael Baur
Benjamin Heidl
Andree Wendel

### DODATKOWE PROJEKTOWANIE POZIOMÓW
Stefan Binder
Christian Schmittgen
Marco Sobol

### TESTERZY
Jan Becker
Marvin Dere
Stefan Lohr
Michael Sattler
Matthias Sattler
Thilo Schulz
Thorsten van Lil
Daniel Thomaser
Michael Clopotar

### MUZYKA I EFEKTY DŹWIĘKOWE
Dynamedion Sounddesign:
Pierre Langer
Tilman Sillescu

### NAGRYWANIE GŁOSÓW (jednostki)
Effektive Media

### NAGRYWANIE GŁOSÓW (dialogi)
Weirdoz Localizations Germany
www.weirdoz-localizations.com

### INŻYNIER DŹWIĘKU
Claudia Reibel

### ZARZĄDZANIE PROJEKTEM, DYR. ARTYSTYCZNY
Martin Ruiz Torreblanca

### SEKWENCJE FILMOWE
**3D-IO:**
Igor Posavec (kreatywny dyrektor artystyczny, projektowanie 3D, kierownik produkcji)
Laurent M. Abecassis (dodatkowe animacje 3D)
Alexander Beim (modelowanie 3D)
Can Tuncer (modelowanie 3D)
Alberto Pizzeti (modelowanie 3D)

**3D-IO east:**
Boris Posavec (kierownik konceptualny)
Pahek Zeljko (grafika konceptualna)
Marko Dragojevic (przedprodukcja filmowa)
Andrej Vojkovic (grafika scenariusza)

### SEKWENCJE FILMOWE – Postprodukcja AUDIO,
Music Composion
Fundemental Studios

### SEKWENCJE FILMOWE – Edycja wideo
Atelier dreimann:
Stefan Winter






## CDV SOFTWARE ENTERTAINMENT AG

KIERONWNIK ROZWOJU
Dirk Weber

STARSZY PRODUCENT
Achim Heidelauf

KOORDYNATOR PRODUKCJI
Jochen von Nida

KIEROWNIK LOKALIZACJI
Thomas Kröll
Oliver Silski

--- ZARZĄDZANIE JAKOŚCIĄ ---

STARSZY KIEROWNIK JAKOŚCI
Peter Oehler

KIEROWNIK JAKOŚCI
Thomas Heil

GŁÓWNY TESTER
Stefan Hertrich

WYDAWCA
Jennifer Letki

DORADCA TECHNICZNY DS. JAKOŚCI
Thomas Steg

TESTERZY JAKOŚCI
Bogdan Trifan
Christian Schüpf
Christine Jung
Christoph Weinstein
Eric Schreiber
Güven Altun
Johannes Kristmann
Karin Daiß
Pascal Renschler
Per Piper
Roland Thimister
Sebastian Merkel
Simon Wiesmayr
Stefan Schreiber
Thomas Heilbronner
Tobias Henken
Tony Bernardin
Torsten Weinstein

--- MARKETING I PR ---

DYREKTOR MARKETINGU I PR
Eric Standop

DYREKTOR MARKETINGU
Anita Gallitzendörfer

KIEROWNIK MARKETINGU
Randy Dohack

GŁÓWNY PROJEKTANT GRAFIKI
Oliver Krainhöfner

PROJEKTANT GRAFIKI
Nicole Bleich

TESTER
Stefan Linder

KIEROWNIK PR Online
Frederic Cremer

--- SPECJALNE PODZIĘKOWANIA ---

Wolfgang Gäbler
Daniel Grunder
Daniel Jänsch
Gregor Bellmann
Sonja Bühring
Judith Heidelauf
Andrew Uhlemann
Martin Deppe

--- CDV UK ---

WEBMASTER UK
Edward Willey

KIEROWNIK PR UK
Anita Rodic

PREZES UK
Terry Malham

--- CDV USA ---

SPRZEDAŻ USA
David Green
Santoro Marjorie

KIEROWNIK MARKETINGU I PR
Wendy Beasley

PREZES USA
Robert Pickens




## DODATKOWA ŚCIEŻKA DŹWIĘKOWA “FRANKIE & JOHNNY”

MUZYKA:
TRUCKEEE

KONTAKT:
www.triggerfish.de

NAGRANE I ZMIKSOWANE W:
www.wildwoodstudios.de

ZMASTEROWANE PRZEZ:
Thomas Hannes / Kaffee Hannes




## Uprawnienia licencyjne i gwarancyjne egzemplarza oprogramowania

1. Właścicielowi niniejszego egzemplarza gry przysługuje licencja na korzystanie z zakupionego programu. Obejmuje ona wyłącznie korzystanie z niniejszego oprogramowania na jednej stacji roboczej (komputerze) oraz korzystanie z instrukcji obsługi i innych materiałów dołączonych do niniejszego egzemplarza oprogramowania. Właścicielowi nie przysługują żadne inne specjalne prawa, w szczególności prawo do nieautoryzowanego powielania oprogramowania i materiałów do niej dołączonych, wprowadzania tzn. instalowania i kopiowania całości lub części oprogramowania do pamięci więcej niż jednego komputera oraz umieszczania oprogramowania ani żadnej jego części lub dokumentacji w sieci Internet.
2. Cenega Poland Sp. z o.o. udziela właścicielowi niniejszego produktu gwarancji na okres 90 dni począwszy od daty zakupu, obejmującej wady materiałowe lub produkcyjne nośnika oprogramowania (płyty CD-ROM/DVD) oraz dołączonej do niej dokumentacji i opakowania . Gwarancja nie dotyczy oprogramowania ani wad nośnika spowodowanych w jakikolwiek sposób działaniem właściciela egzemplarza gry.
3. W celu wykonania uprawnień gwarancyjnych, właściciel egzemplarza gry zgłasza pisemnie wadę sprzedawcy, od którego oprogramowanie nabył, bądź bezpośrednio dystrybutorowi/wydawcy programu w Polsce - Cenega Poland Sp. z o.o. na adres: CENEGA Poland Sp. z o.o., ul. Działkowa 37, 02-234 Warszawa-Włochy; telefonicznie pod numer: (22) 868 52 61; faksem pod numer: (22) 868 52 60; bądź za pomocą poczty elektronicznej na adres serwis@cenega.pl – opisując rodzaj problemu, oraz podając swój adres i numer telefonu oraz datę zakupu egzemplarza oprogramowania.
4. W terminie 7 dni od zgłoszenia reklamacji towaru, przedstawiciel firmy Cenega Poland Sp. z o.o. skontaktuje się telefonicznie lub za pomocą poczty elektronicznej ze zgłaszającym w celu omówienia szczegółów dotyczących problemu i ustalenia sposobu przekazania reklamowanego egzemplarza oprogramowania do Cenega Poland Sp. z o.o.
5. W terminie 14 dni od otrzymania reklamowanego egzemplarza oprogramowania wraz z dowodem zakupu, Cenega Poland Sp. z o.o. sprawdzi produkt i w przypadku uznania reklamacji prześle zgłaszającemu, na własny koszt, wolny od wad egzemplarz programu.

## Pomoc techniczna w Polsce

W Polsce pomocy technicznej udziela Dział Pomocy Technicznej wydawcy gry – Cenega Poland Sp. z o.o.

W przypadku problemów skontaktuj się z nami pod numerem telefonu:

(22) 868 52 61

albo faksu:

(22) 868 52 60

Wyślij e-mail na adres:

serwis@cenega.pl

Możesz też napisać na adres:

Cenega Poland Sp. z o.o., ul. Działkowa 37, 02-234 Warszawa

lub odwiedzić naszą stronę

www.cenega.pl

Zapraszamy do odwiedzenia naszego sklepu internetowego pod adresem:

www.sklep.cenega.pl




## NINIEJSZA GRA UZYSKAŁA CERTYFIKAT „WSZYSTKO GRA”

Produkty sygnowane tym symbolem spełniają następujące kryteria:

- jedna z najlepszych w swojej klasie gier na rynku
- profesjonalna wersja językowa
- solidna, przejrzysta i wierna oryginałowi dokumentacja (instrukcja)
- wysoka jakość produktu
- rzetelna pomoc techniczna ze strony wydawcy gry
- gracz płaci tylko i wyłącznie za grę*. Cena nie obejmuje żadnych dodatkowych komponentów czy gadżetów dołączonych do opakowania.

* / kryterium nie odnosi się do wydań okolicznościowych, kolekcjonerskich lub kompilacji gier. Edycje specjalne (np. ZŁOTA EDYCJA, EDYCJA KOLEKCJONERACKA, BONUS PACK itp.), zawierające dodatkowe komponenty – ze względu na rozszerzoną zawartość pakietu – nie są sygnowane certyfikatem „WSZYSTKO GRA”.



## Notatki użytkownika

-----------------------------------------------------------------------------

-----------------------------------------------------------------------------

-----------------------------------------------------------------------------

-----------------------------------------------------------------------------

-----------------------------------------------------------------------------

-----------------------------------------------------------------------------

-----------------------------------------------------------------------------

-----------------------------------------------------------------------------

-----------------------------------------------------------------------------

-----------------------------------------------------------------------------

-----------------------------------------------------------------------------

-----------------------------------------------------------------------------



## Notatki użytkownika

## Notatki użytkownika

W związku z normalizacją norm europejskich, dotyczących oznakowania wybranych produktów multimedialnych prezentujemy przykłady oznakowania wg. KLASYFIKACJI PEGI — określające dopuszczalne grupy wiekowe korzystania z produktu oraz ikony określające jego tematykę:

Ikony grup wiekowych:




Ikony określające tematykę:



















Szczegółowe informacje dotyczące powyższej klasyfikacji znajdziesz na stronie:

http://www.pegi.info